1997/8-9

ÁRA: 395 FT

PC GURU

SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN

Atlantis

Pacific General

Dungeon Keeper

Extreme Assault

Shadows over Riva

EXPO E3 ATLANTA '97

PC GURU

A PC GURU postacíme:
1399 Bp., Pf. 701/765
guru@mail.datanet.hu
www.datanet.hu/guru

Kiadja az Új Guru Lapkiadó KFT
1157 Bp., Páskom park 30.
Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Főmunkatárs: Boruzs Krisztina
Lapmanager: Lám Gábor
Terjesztési munkatárs:
Kovácsné R. Beatrix
Médiamanager: Szakács Gábor
Laptervező grafikus: Urbán Attila
Tördelőszerkesztő: Pércsi Mihály
Munkatárs: Harangozó Csongor

Megjelenik havonta
Ára 395 Ft

Előfizethető bármely postahivatalban, a hírlapkézbesítőknél, a Hírlapüzletági Igazgatóság budapesti ügyfélszolgálati irodáiban és a HI-HELÍR-nél (1900. Budapest, Lehel utca 10/a.) közvetlenül, vagy átutalással a HI-HELÍR Postabank Rt.: 219-98636/021-42795 pénzforgalmi jelzőszámra, illetve a kiadó posta címén közvetlenül. Előfizetési díj: ½ évre 1500 Ft, 1 évre 3000 Ft. Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, valamint számítástechnikai szaküzletekben.

A szerkesztőség címe: Budapest VIII., Somogyi B. u. 16. ½ em. 2a. Tel.: 137-0007

Terjeszti a HÍRKER Rt., NHRT
ISSN 1217-6389

Nyomdai munkálatok:
Gutenberg Press,
1033 Budapest, Kaszásdűlő u. 2.
Felelős vezető:
Óvári László elnök-vezérigazgató

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A szerkesztőség az újságban megjelent hirdetések tartalmáért nem vállal felelőséget.

INTRO

Hát igen. Úgy tűnik véget ért a nyár, lassan ideje lenne a munkával is foglalkozni. Kicsit nehezen sikerült visszarázódni a gépek mögé, de azért talán sikerült. Több dologra is fel szeretnénk hívni a figyelmeteket. A legelső a CD GURU, mely ezen sorok olvasásakor már kint leledzik az újságárusoknál. Az E3 igen jó alapot szolgáltatott a CD elkészítéséhez, rengeteg érdekességet és újdonságot találhattok meg a CD-n. Ha egy kicsit lejjebb is nézelődtök, akkor láthatjátok, hogy az E3 anyagai bőven elégségesek voltak egy külön E3 CD kiadásához is. A következő 1 év megjelenő játékairól kaphattok itt információt. Rengeteg demo és animáció kapott helyet a korongon, nem beszélve az extra 3Dfx területről is.

Van még egy-két jó hírünk. A tapasztalt oldalszám emelkedést állandóra tervezzük, hiszen annyi írnivalónk lenne, hogy mindig az okoz gondot, hogy mit is hagyjunk ki az újságból. Egyébként ha minden összejön, akkor a következő számnál lehet, hogy egy kicsit meg kell erőltetnetek a szemeteket az újságosnál, mert teljes design váltásra készülünk, lehet majd csodálkozni...

GURU Team

E3 CD

TARTALOM

- Activision
- Blue Byte
- DreamWorks Ent.
- Electronic Arts
- EIDOS
- Empire Interactive
- Gremlin
- GT Interactive
- Interplay
- Kalisto
- Maxis
- Microprose
- Mindscape
- Ocean
- Psygnosis
- SCI
- Sierra
- Sirtech
- SSI
- Virgin IE

EGYEBEK

- 3Dfx programok
- Demok, videok
- Játéklista
- Egyéb kiadványaink...

ilyen még nem volt...

20 játékcég

150 új játék ismertetővel, képekkel

40 demo és animáció

3Dfx demok

és még sok érdekesség, újdonság...

Válaszd már most ki, hogy mivel fogsz játszani a következő fél évben...

Megrendelhető a lapban található levelezőlapon, illetve megvásárolható lesz a nagyobb számítástechnikai boltokban Budapesten és vidéken.

4 E3

JÁTÉKLEÍRÁSOK

16 Dungeon Keeper

22 Monster Truck

23 Hard Core 4x4

24 Last Express

28 Blood

30 Extreme Assault

32 Atlantis

34 Pacific General

36 Ark of Time

40 Shadow over Riva

48 Legacy of Kain

50 Ardennes Offensive

54 Quake

APRÓSÁGOK

20 TERRACIDE
20 SPEED DEMON
21 TELETRANCPORTÖRP
21 UEFA CHAMPIONS LEAGUE
45 TIME SHOCK
45 A.D.A.M.
46 HEROES OF MIGHT & MAGIC II – THE PRICE OF LOYALTY
46 JACK NICKLAUS 4
47 Q.A.D. – QUINTESSENTIAL ART OF DESTRUCTION
47 NO RESPECT

TALLÓZÓ

62 Video Editing

68 Scala MM200

69 Computer Books

70 Emulátorok

72 DVD

73 Magyarország

74 GUS Extreme

76 Magic the Gathering

77 Internet

78 Tuning

80 Tesztlabor

82 MIDI

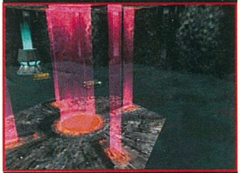
84 LightWave

ÁLLANDÓ ROVATOK

SHAREWARE 58
HARDWARE NEWS 64
CHEAT 83
LEVROV 86
APRÓHIRDETÉS 90

A HÓNAP JÁTÉKA

Most ugye mindenki meglepődött, ugye? Hisz mindenki a Dungeon Keeper-t várta a hónap játékának. Pedig nem az és ez nemcsak afféle szerény vélemény. Ha egy játék untat akkor az már nem lehet toplistás nálam. A Bullfrog játéka helyett én inkább az Extreme Assault-ra tettem a voksomat. Azok, akik nem látták a játékot most bizonyára meglepődnek azon, hogy egy

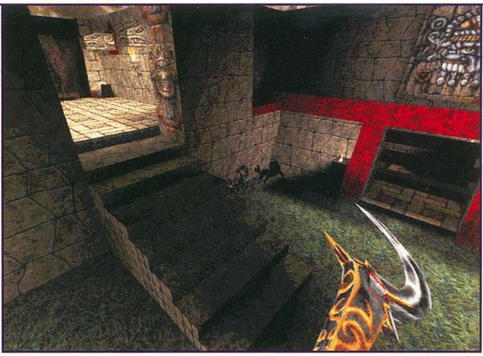


lövöldözős játék hogy kerülhet ebbe a pozícióba. Nos egyszerű a magyarázat. Jó volt vele játszani, nekem ennyi bőven elegendő. Nem lehet rám azt mondani, hogy nagyon favorizálom ezt a stílust, de most az egyszer kivételt kellett tennem. Ha az ember egyszer nekiáll játszani, akkor garantáltan odaragad a monitor elé. Szinte észre sem veszi és máris átrepül a második pályára. Külön öröm, hogy a küldetések összefüggnek egymással, az előző misszióban nyújtott teljesítményünk hatással lesz a további szinteken. Az már hab volt a tortán, hogy végre valahára értelmet kapott egy programban a nehézségi szint. Csirke fokozaton csak az első két szintet játszhatjuk végig - aki kíváncsi a további feladatokra, rakja át nehezebb fokozatba.

A 3Dfx tulajdonosok meg egyenesen a mennyekben érezhetik magukat, mikor betöltik az Extreme Assault speciális változatát. Igen valahogy így tudok elképzelni egy játékot 1997 közepén. A Blue Byte ismét bebizonyította, hogy nem attól jó egy program, hogy több évet késik, vagy azért mert tonnaszámra dől benne a vér.

ACTIVISION

Az Activision az elmúlt két év alatt olyan látványos fejlődésen ment keresztül, amit még a legnagyobb szoftvercégek is megirigyelhetnének. Jól emlékszem, két évvel ezelőtt még zsebkendőnyi területen állított ki az ECTS-en, idén pedig egyike volt a legnagyobb kiállítóknak. Eddig alig két-három programot adott ki évente, most pedig karácsonyig legalább hat-nyolc tuti toplistás játékra számíthatunk tőlük. Ráadásul a felvonultatott repertoár magasan a legjobb volt még a hatalmas szoftveróriások között is!



Itt van mindjárt a **Quake2**, amely persze sokak szerint a kiállítás legjobb játéka volt. Mit is lehetne mondani erről a játékról, amit még nem tud minden Quake megszállott? Teljesen új 3D rendszer, sokkal látványosabb grafika, az eddiginél is élethűbb fényhatások. Tényleg nagyon szuper az egész! A

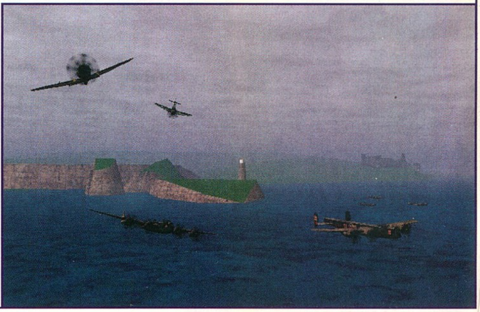
legjobban a rakétavető tetszett (olyan, mint az Eraser-ben a szuperfegyver). Ellenfeleink sérülnek, véresek a találat helyén, ráadásul a végtagjaiktól is meg lehet őket „szabadítani". ('97. november, Win95, 3Dfx)

A **Hexen II** remélhetőleg már kapható mikor ez a cikk megjelenik, de azért mégis szeretném külön felhívni mindenki figyelmét erre a játékra. A Rovan alkotása az eredeti Quake engine-jével készült, pontosabban annak egy továbbfejlesztett változatával. Négy választható karakterosztály, egyedi fegyverek, 5 teljesen eltérő világ. A grafika fantasztikus, bár a rengeteg gyönyörű falkészlet miatt sokkal hardware-igényesebb mint a Quake. ('97. szeptember, 3Dfx)

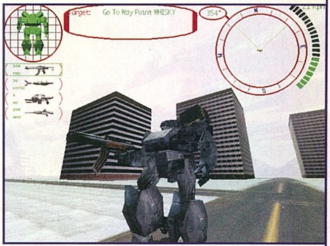
A **Dark Reign** is hamarosan a boltokba kerül, valószínűleg már csak pár hetet kell várnunk arra, hogy végre játszhassunk ezzel a nem mindennapi C&C klónnal. A játék nagy erőssége – a gyönyörű grafika mellett – várhatóan a remek mesterséges intelligencia lesz. Csak hogy egy érdekes példát említsek a felvonultatott újdonságok közül: egységeink viselkedését kedvünkre beállíthatjuk, azaz néha „maguktól" is rájönnek a „szégyen a futás, de hasznos" taktikára. Rengeteg speciális egység közül válogathatunk, így lesznek rejtőzködésre és átalakulásra képes tankjaink, de a sunyibb játékosok még az ellenfél vízkészleteit is megmérgezhetik. ('97. szeptember, Win95)

Az Interstate '76 sikere után karácsonyra itt az **Interstate '77**. Új történet – Taurus főszereplésével –, új autók, és ezúttal már beépített D3D támogatás. (97. tél, Win95, D3D)

A **Fighter Squadron: The Screaming Demons over Europe**-ról pár számmal ezelőtt írtunk a PC Guruban, de mozgás közben ez a szimulátor még lenyűgözőbb, mint ahogy azt korábban elképzeltem. Az egész második világháborút végigjátszhatjuk a programban, legalábbis a fontosabb légi összecsapásokat. Mindkét oldalról megpróbálhatjuk megváltoztatni a történelmet és ehhez 8 különböző korabeli géptípus áll rendelkezésünkre. (97. ősz, 3Dfx)



A Mechwarrior után Activision-éknál a **Heavy Gear** a soros robotszimulátorok terén. Az már első látásra egyértelmű volt, hogy látványban óriási az előrelépés, a játék felépítése pedig -véleményem szerint- nagyon hasonlított a néhai sikerprogramhoz. Ez persze nem baj, hiszen a jól bevált recepten tényleg nem érdemes változtatni. ('97. tél, Win95, 3Dfx)

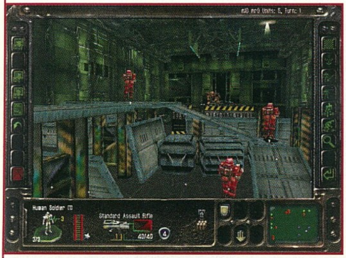


A végére két apró hír: készül a Muppet Treasure Island és a Spycraft DVD-s változata. Tehát ezen a fronton is elindult valami...

BLUE BYTE

A Blue Byte üzletpolitikájában mindig is a minőségre helyezte a hangsúlyt a mennyiséggel szemben, más szóval kevés programjuk jelent meg, de azok egytől egyig óriási sikert arattak. Az idei ősz két meglepetést tartogat számunkra a német fejlesztőcégtől, pontosabban csak egyet, hiszen az **Extreme Assault** augusztus elején már megjelent. Habár néhány oldallal hátrébb bővebben is olvashattok a játékról, azért itt is szeretném megemlíteni, hogy ez a program egyike a legszebb és legélvezetesebb lövöldözős játékoknak, amit valaha is láttam PC-n. Főleg a 3Dfx verzió lenyűgöző, de határozottan ki kell emelnem azt is, hogy az Extreme Assault mindenféle 3D gyorsítókártya és MMX támogatás nélkül is félelmetesen gyors már egy közepes Pentiumon is (ami azért nem rossz, figyelembevéve az SVGA grafikát és a 65.000 színt). Egyszóval érdemes odafigyelni erre a játékra!

Hasonló jelzőkkel illethetném az **Incubation**-t is, amely szerintem az ősz egyik igazán nagy meglepetése lesz (ebben még Bear is egyetértett velem, pedig ő aztán nagyon ritkán lelkesedik egy játékért). A program első közelítésben egy UFO klón, bár szinte minden szempontból túlmutat azon. A történet a Battle Isle univerzumban játszódik egy távoli kis bolygón, ahol az eddig békés természetű idegen faj egy vírusfertőzés következtében ellenségessé válik és nekilát felkajálni a helyi telepeseket. A játékos feladata természetesen a telepesek megmentése lesz. A harc a jól bevált körökre osztott rendszerben zajlik, ami annyit jelent, hogy először egyenként lépnek saját kommandósaink, majd utána az ellenfél egységei. Embereink természetesen fejlődnek, ráadásul sokkal gyorsabban, ha a szituációkat inkább ésszel oldják meg ahelyett, hogy össze-vissza lövöldöznének. A helyszín a telepesek kolóniája, így nem titkoltan egy kis Alien 2 „feeling" is keveredett a dologba. A program legnagyobb újítása a 3D játéktér, azaz teljesen tőlünk függ, hogy honnan, milyen szemszögből nézzük az eseményeket. Ha úgy tetszik, bármelyik emberünk bőrébe belebújhatunk, és ekkor úgy nézhetünk szét a környéken, mintha a Quake-kel játszanánk. Ez persze nem azt jelenti, hogy kedvünkre váltogathatunk real-time és körökre osztott harcrendszer között, egyszerűen csak így könnyebben kiszúrhatjuk a két emelettel felettünk lesben álló ellenfeleinket. Ez a megoldás annyit dob az Incubation élvezhetőségén, hogy véleményem szerint még azoknak is tetszeni fog a program, akik egyébként „halál unalmasnak" tartják az UFO-t és az egyéb körökre osztott stratégiákat. ('97. tél)



EIDOS INTERACTIVE

Mostanára már kiderült, hogy az Eidos vezetői jól döntöttek, amikor egy zászló alá vonták össze a Core Design-t, a US Gold-ot és a Domark-ot. A cég ezzel egyértelműen a legnagyobbak közé lépett elő, és ez szerencsére nekünk, játékosoknak is pozitív változást jelent. Az Eidos idén ősszel is egyike lesz a legszínvonalasabb kiadóknak.

John Romero neve mára már legendává vált, így nem meglepő, hogy mindenki hatalmas várakozással tekint az általa alapított cég – az ION Storm – első alkotása, a **Daikatana** felé. Sokan egyszerűen csak Quake klónnak titulálták ezt a játékot, de a valóságban ennél lényegesen többről van szó. Igaz, a program valóban a Quake engine egy továbbfejlesztett változatát használja, de a Hexen II-höz hasonlóan a fejlesztők rengeteg speciális tulajdonsággal vértezték fel a készülő játékot. A cél egy ősi kard megszerzése lesz, melyhez hősünknek különböző korokon kell keresztülverekednie magát. Az ókori Görögországtól elkezdve a jövőbeni Los Angeles-en át több, mint 60 féle szörnnyel kell megküzdenünk, hogy végül helyreállíthassuk a megbolygatott történelemet. ('97./'98.)

A sokat emlegetett **Conquest Earth** az ősszel esedékes real-time stratégiák egyik szépreményű tagja lesz. A gonosz idegenek a Jupiterről érkeznek, hogy uralmuk alá hajtsák szeretett Földünket. A játékos feladata természetesen ennek megakadályozása, habár akinek szimpatikusabb egy háromujjú jupiteri lény, az a másik oldalról is próbálkozhat. ('97. október, Win95)

A **Deathtrap Dungeon** a hányattatott sorsú játékok közé tartozik, hiszen immáron harmadszor vagy negyedszer számolunk be róla különböző riportokban, de még mindig várat magára. A program az action/adventure kategóriát erősíti, inkább az akcióra – azaz a harcra – helyezve a hangsúlyt. A történet Ian Livingstone könyvei alapján készült, hősünk pedig egy nem kifejezetten túlöltözött hölgy, karddal felfegyverezve. 3D verekedős/kaszabolós játékról van tehát szó, ami igazán egyedivé teszi, az a fantasy környezet. ('97. tél)

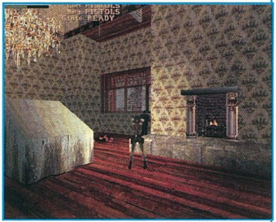
Annó az Ultima Underworld stílust teremtett, és habár azóta technikailag sokan túlszárnyalták már a nagy öreget, ez a játék sok szempontból még mindig a legjobb. A Looking Glass fejlesztői sokáig nem léptek RPG ügyben, most azonban úgy döntöttek, ismét itt az ideje egy új, korszakalkotó szerepjátéknak. A **The Dark Project**-et egyelőre

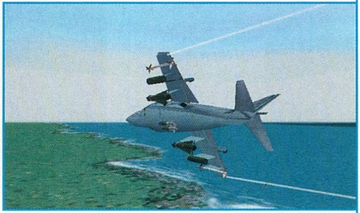
homály övezi, nekünk is mindössze néhány képet sikerült beszereznünk róla. A látvány mindenesetre bíztató...

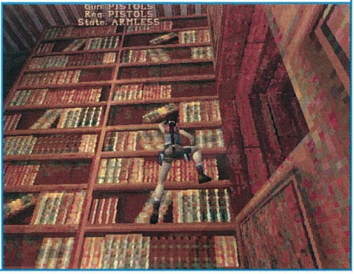
Továbbra is a fantasy-nél és a real-time stratégiáknál maradva hírt kell adnunk a **Myth**-ről. A program a Warhammer-hez hasonlóan magára a harcra, és nem pedig az erőforrások gyűjtögetésére, valamint bázisunk kiépítésére helyezi a hangsúlyt. A harcmezőt 3D-ben bármilyen szögből megcsodálhatjuk, és egy nagyon egyszerű interface segítségével irányíthatjuk egységeinket az öldöklő küzdelemben. Határozottan látványos és élvezetes játéknak tűnt, bár a vér fröcsögése miatt csak erősebb idegzetűeknek ajánlott... ('97. szeptember, 3Dfx)

Szimulátorfronton két újdonsággal szolgált az Eidos. Az egyik program a 65.000 színt használó **Flying Nightmares 2**, amelyben egyaránt repülhetünk a helyből felszálló Harrier-rel és egy Cobra típusú harci helikopterrel ('97. szeptember, Win95, D3D). A másik játék a **Joint Strike Fighter (JSF)**, mely a Pentagon két szupertitkos – Boeing X-32-es és a Lockheed Martin X-35-ös – lopakodó vadászgépét hivatott szimulálni. 4 hadjáratban, több mint 2.5 millió négyzetkilométer terület felett repkedhetünk azzal a két géppel, amiről egyelőre még beszélni sem szabad...('97. ősz, Win95, D3D) Mindkét program óriási előnye, hogy a Direct 3D-nek köszönhetően egy rakás 3D gyorsítókártya használható a játékok sebességének javítására. A kiállításon a 3Dfx-es verziókat mutatták be, az eredmény pedig egyértelműen gigászi szájtátogatás volt...

Szándékkal hagytam a végére Lara Croft kalandjainak folytatását, a **Tomb Raider 2**-t. A Dagger of Xian alcímet viselő játék alapjaiban nem változott sokat, csak a fejlesztők csiszoltak egy kicsit a rendszeren, hogy az úgyszólván tökéletest még tökéletesebbé tegyék. Larának hosszú a haja, ráadásul a lövöldözés mellett néhány rúgáskombinációt is megtanult az elmúlt egy év alatt. A sziklamászás is bekerült a repertoárjába, amire bizony szüksége is lesz az ősi kínai tőr keresése közben. ('97. november, Win95, D3D)



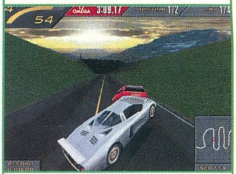




ELECTRONIC ARTS

Az Electronic Arts idén is nagyot alkotott, megjelenő játékaik minősége magáért beszél. A legfontosabb hír, hogy nem hivatalos források szerint a cég jövőben megjelenő 3D játékainak többsége támogatni fog valamilyen 3D gyorsítókártyát (elsősorban a 3Dfx-et, lévén októbertől egy új típust kizárólag az EA forgalmaz Európában).

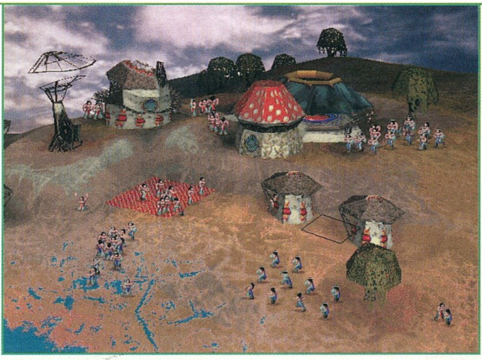
A **Need for Speed 2** ugyan már nem számít újdonságnak, de a gyorsítókártyás változat külön említést érdemel. A játékról nagyon megoszlanak a vélemények, van akinek nagyon tetszik, van aki az első rész után visszalépésnek érzi. Nos, még véletlenül sem szeretnék ítéletet hirdetni a kérdésben, de elnézve az új verziót, ezután valószínűleg az előbbi csoport lesz többségben. ('97. ősz, 3Dfx)



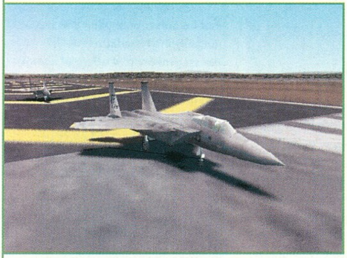
A **688(I) Hunter/Killer** már jó ideje megjelent, de lévén ezidáig még nem szerepelt a PC Guru egyetlen számában sem, gondoltam pár szó erejéig érdemes írni róla. A programban egy Los Angeles osztályú tengeralattjáró parancsnokaként tevékenykedhetünk, feladataink közé tartozik a járőrözés és a krízisszituációk kezelése. Teljesítményünk alapján pontokat kapunk a sikeres bevetések teljesítése után, és ezekből a pontokból – Panzer General után szabadon – jobb felszerelést vehetünk, esetleg a legénységet fejleszthetjük. A programot elsősorban azoknak ajánlom, akiknek lesz türelme a szonár és a

radar – meg az egyéb kiegészítő műszerek – segítségével hosszú órák alatt becserkészni az ellenfelet. Mert bizony ez a játék még ebből a szempontból is nagyon élethű... ('97. augusztus)

A másik Jane's alkotás a kiállítás egyik legnagyobb sztárja volt. Természetesen az **Apache Longbow 2**-ről van szó, amely előtt a látogatók kilencven százaléka legalább egyszer szájtátva álldogált pár percen keresztül (aki tehette nem egyszer és nem is pár percig maradt a méretarányos Longbow pilótafülkék előtt...). A látvány – köszönhetően a 3Dfx-nek – egyszerűen elképesztő, az éjszakai bevetésekről és robbanásokról pedig már jobb nem is beszélni. Az új részben az Apache mellett választhatunk más helikoptereket is, így például kipróbálhatjuk a Blackhawk repülési tulajdonságait is. Minden más szerencsére a régi, azaz lesz interactive training és persze egy remek storyline is. ('97. ősz, 3Dfx)



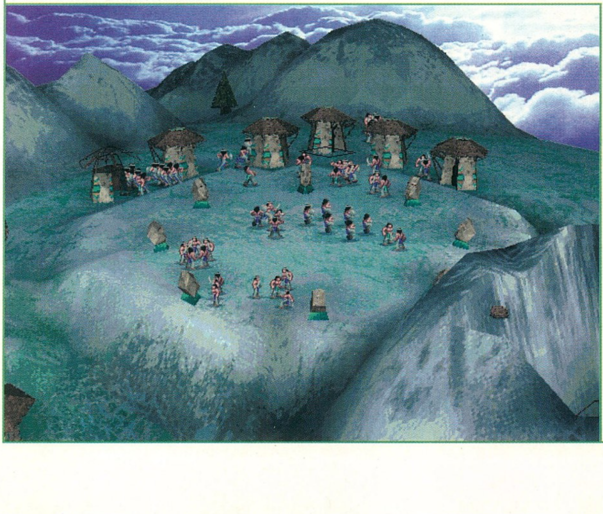
Az amerikai F15-ös vadászgépet az idén váltotta fel aktív szolgálatából az F22, így éppen időszerű lesz egy megemlékezés az egyébként nagyszerű repülőről. Hasonló véleményre juthattak az EA californiai fejlesztőközpontjában is, így a Jane's hathatós közreműködésével nekiláttak egy repülőgépszimulátor elkészítésének, amelyben az előbb említett típus szerepel. A játék a Jane's-től megszokott minőségben készül, így mind grafikailag, mind pedig élethűség terén az elérhető maximumra számíthatunk. ('97. ősz, 3Dfx)

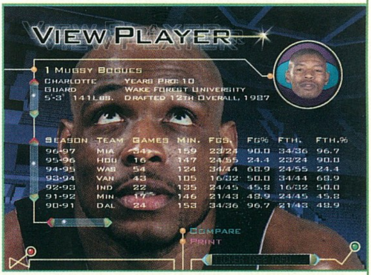


A Dungeon Keeper sikerét követően a nyár végével újabb fergeteges játék várható a Bullfrog-tól, a **Populous: The Third Coming** „személyében". A világ talán legsikeresebb stratégiai programjának harmadik része alapjaiban nem sokat változott, a játék felépítése tehát nagy vonalakban megegyezik az eredeti koncepcióval. A legfontosabb újítás az előző részekhez képest egyfelől a grafika, másfelől pedig az abszolút 3D világ. ('97. október, 3Dfx)

Az Origin részéről egyfelől hamarosan számíthatunk az Ultima Online megjelenésére, másfelől pedig készül a **Wing Commander: Prophecy**. Chris Roberts kiválása látszólag nem viselte meg a céget különösebben, így a „sokcd-s" Wing 5 lassan a fejlesztés utolsó szakaszába kerül. A program 3Dfx támogatással készül, mondjam tovább...? ('97. karácsony, 3Dfx)

Az EA sportprogramjai egyértelműen a legjobbak a piacon, és mivel 1995 óta minden évben új sorozattal állnak elő, joggal gondolhatnánk, hogy az idén sem lesz ez másképp. Akik erre fogadtak már örülhetnek is, hiszen karácsonyig minden létező EASports alkotásnak megjelenik a '98-as változata. Nem szeretnék különösebben elveszni a részletekben, hiszen nagy általánosságban elmondhatjuk, minden progi szebb és jobb lesz az előző részénél. Ennek megfelelően lesz **NBA98, FIFA: Road to World Cup 98** no és persze **NHL98**!





EMPIRE INTERACTIVE

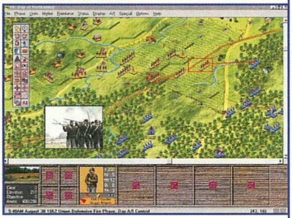
Az első és legfontosabb hír az Empie házatáján, hogy hamarosan megjelenik a **Flying Corps „Gold"** kiadása, amely a többjátékos üzemmód mellett 3D gyorsítókártya támogatást is tartalmaz. A tervekben

augusztus közepe szerepelt kiadási dátumként, így valószínűleg a program jelen pillanatban már kapható. Fejlesztettek egy adagot a mesterséges intelligencián (pl. a wingman-ünk hamarabb felfejlődik mögénk, a gép értelmesebben viselkedik földközelben stb.), bekerült a programba egy küldetésszerkesztő és érdekességként megemlíteném, hogy az újítások között szerepel a Force Feedback (visszahúzós) joystick-ok kihasználása is (ez az új őrület a szoftverfejlesztők körében).

A **The GolfPro**-ban a Jack Nicklaus által tervezett St Mellion

International vagy a Gary Player alkotta Hilton Head National pályákon próbálhatjuk ki labdaterelgető képességeinket. A program érdekessége az úgynevezett „MouseDrive" rendszer, amelynek segítségével az egér megfelelő mozgatásával tudjuk a golfütőt szimulálni. Elég jól működik a dolog, egy jól begyakorolt csuklómozdulattal egész kellemes csavarintásokat lehet adni a labdának. A programhoz egy teljes oktatórész is tartozik, ahol maga Gary Player avat be minket a golfozás rejtelmeibe. ('97. ősz, Win95)

A **Battleground** sorozat legújabb tagja a Bull Run lesz, amelyben az amerikai polgárháború két híres csatáját játszhatjuk le (lassan ez a háború lesz a számítógépes játékok történelmének leglerágottabb csontja). A körítés és a tulajdonságok a szokásosak, van viszont valami, ami megragadta a figyelmemet. A különböző többjátékos lehetőségek között szerepelt egy olyan kitétel, miszerint a játékot lehet email-en keresztül játszani. Fogalmam sincs, hogy hogyan, talán a gép



generál egy fájlt az állásról, amit aztán elküldhetünk barátunknak email-ben. Jó ötlet! ('97. ősz, Win95)

Az Empire nemsokára egy sakkprogrammal is előáll, habár a címét még nem lehet tudni. A játék a néhai Battlechess nyomdokaiba kíván lépni, azaz a figurák 3D-ben mozognak és lejátsszák az összecsapásokat. Persze aki a hagyományos ábrázolásmódot jobban kedveli, az kedvére választhatja a 2D sakktáblát is. A mesterséges intelligenciát egy sakk nagymester fejleszti, de természetesen a nehézségi szintet mindenki beállíthatja saját magának. Még olyan opció is lesz a programban, mely arra kényszeríti a gépet, hogy hibázzon (nagyon emberi). ('98. tavasz, Win95)

GREMLIN INTERACTIVE

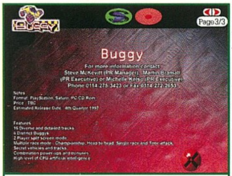
Hamarosan újabb tagokkal bővül az Actua sorozat, hiszen alig pár hónapon belül két remek sportprogram kerül ki a Gremlin „fejlesztőcsarnokaiból". Elsőként az **Actua Soccer 2**-vel találkozhatunk, az első „Motion Capture" technológiát használó fociprogram második részével. A programba

bekerült mind a 92 angol klubcsapat, így a Premier ligás Everton mellett akár a harmadosztályú Darlington-nal is játszhatunk majd. Természetesen a grafikán és a mozgáson is sokat javítottak, helyenként szinte a játékosok is felismerhetőek. Az összes első ligás csapat stadionjában játszhatunk mérkőzéseket, ráadásul akár lámpafényben is. A beépített tréning funkció segítségével begyakorolhatunk – pontosabban beállíthatunk – különböző szabadrúgás és szöglet kombinációkat, és ezeket aztán meccs közben bármikor előhívhatjuk. A kommentátor ezúttal is Barry Davis lesz, kiegészítve Mr. Trevor Brooking-gal (ő is híres BBC riporter). Persze akinek ez sem lenne elég, az kedvére olyan bajnokságot állíthat össze magának, amilyet csak akar. ('97. november)

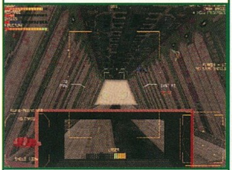
A foci mellett végre szerephez juthatott a jéghoki is, így sokunk nagy örömére készül az **Actua Hockey**. A program az új True 3 rendszer felhasználásával készül, amelyet kifejezetten az Actua Soccer 2-höz és az Actua Hockey-hoz fejlesztettek ki. A játékosok mozgását egy olyan speciális csúcstechnikával rögzítették, amelyből mindössze kettő van a világon. Az Actua Hockey-ban a nemzetközi élmezőnyre összpontosítottak, így inkább világbajnokságokat játszhatunk nemzeti bajnokságok helyett. Nem tudom, hogy az A csoport résztvevői mellett ki szerepel még a programban, de az biztos, hogy Anglia is résztvevők között lesz. A játék mozgásáról sajnos nem tudok nyilatkozni, de kiindulva az Actua Soccer 2-ből, remélhetőleg nem lesznek problémáink. ('97. november)

A **Buggy** egy jópofa autóverseny, ahol inkább a poénokon van a hangsúly, nem pedig a sebességváltáson. A „Buggy" szóról nekem akaratlanul is Piedone jut eszembe, talán sokan emlékeznek még azokra az apró piros csodákra, amelyekért egyik filmjében éppen Terence Hill-lel versengett. Nos, a Buggy-ban nekünk is pont ilyen járgányokkal kell versenyeznünk, eltérő tereptípusokon, egyre ügyesebb versenyzők ellen. Összesen 16 pályával találkozhatunk – beleértve a titkos pályákat is. ('97. tél)

A Sandwarriors közel sem aratott akkora sikert mint azt



eredetileg várták tőle, így a csorbát most a **Hardwar** hivatott kiköszörülni. A kezdeti jelek határozottan biztatóak, hiszen az Elite klónok mindig is a sikeresebb kategóriába tartoztak. A Gremlin pedig pontosan ezt a réteget célozta meg játékával, hiszen a Hardwar is ugyanerre a struktúrára épül. A helyszín a Titan, egy nyomorult bányászbolygó, ahonnan mindenki szabadulni szeretne, de ez persze közel sem egyszerű. Elsősorban pénz kell hozzá, az pedig nem nagyon van senkinek. Hősünk is egyike az elégedetlen telepeseknek, lépni szeretne, de ahhoz valahogy elő kéne teremtenie az anyagiakat. Ehhez mindössze a hajója áll a rendelkezésére, így döntenie kell, hogy melyik utat választja a boldoguláshoz. Beáll teherszállítónak, csempésznek, kalóznak vagy fejvadásznak – minden rajta múlik. Persze minden megoldásnak vannak előnyei és hátrányai, így nagyon meg kell fontolni, hogy milyen irányba indulunk el. Idővel nő a hírnevünk és ekkor már komolyabb,



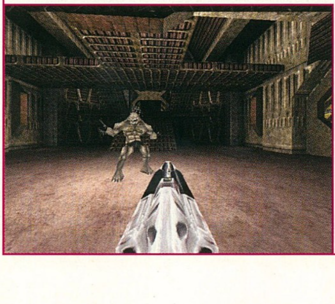
nehezebb, jobban fizető megbízásokat is kaphatunk. Hajónkat jó pénzért fejleszthetjük, sőt, idővel le is cserélhetjük egy jobbra. A történet főbb eseményeit rövid videorészletekből ismerhetjük meg, de még véletlenül se gondoljon senki Wing Commander 4-re. A program grafikája és 3D rendszere egyébként nagyon hasonlít a Sandwarriors-ban megismert rendszerre, de itt legalább nem lehet majd arra panaszkodni, hogy nincs motiváció! Hiszen cél a szabadság, és ez mindennél fontosabb!!! (xx) ('97. szeptember)

GT INTERACTIVE

A Shadow Warrior és a Blood megjelenését követően két, teljesen új rendszerre épülő „first-person shooter" tartotta bűvöletben az E3 látogatóit. Természetesen a Prey-ről és a sokat emlegetett Unreal-ről van szó, amelyek minden kétséget kizáróan új szintre emelik ezt a stílust.

A **Prey** a 3D Realms legújabb fejlesztése, és egészen mostanáig semmi biztosat nem lehetett róla tudni azon kívül, hogy nagyon fantasztikus lesz. Az E3-n volt a hivatalos bemutató, és határozottan állíthatom, a játék első látásra maximálisan megfelel az előzetes elvárásoknak. Hasonlóképpen a

Duke Nukem-hez, a Prey-nek is rendkívül szimpatikus főhőse lesz Talon Brave személyében (őt is szarkasztikus megjegyzés-hegyekkel szerelték föl). A program kizárólag (!) 3D gyorsítókártyákkal működik, cserébe viszont olyan grafikai minőséget produkál, amely magasan ver minden eddigi próbálkozást. A 3D rendszer teljesen új, hősünk például mozgás közben is bármilyen irányba el tudja fordítani a fejét. A játékhoz egy könnyen kezelhető pályaszerkesztőt is mellékelnek, úgyhogy elméletileg nem kell nagy gyakorlat új szintek kreálásához. A program jelenlegi formájában húszegynéhány pályát tartalmaz, és az egyes pályákat egy remek történet



köti össze, amelyben természetesen a főszerepet a nagyon gonosz idegenek kapták. ('97. tél / 98. tavasz, Win95, MMX, 3Dfx)

Hasonló szépeket tudnék mondani az **Unreal**-ről is. Ha lehet, talán ez a játék még szebb is mint a Prey, bár ezen a szinten már nagyon nehéz szépről és szebbről beszélni, hiszen mindkét program egyszerűen gyönyörű. Az Unreal az Epic Megagames fejlesztése, a 3D rendszer az MMX technológia maximális kihasználásával készül. Ellentétben a Prey-jel, az Unreal fut mindenféle 3D támogatás nélkül is, de természetesen csak valamilyen kiegészítő hardware segítségével pompázik teljes fényében. Nehéz megmondani, hogy a két program közül melyik lesz a jobb, az viszont már most is biztos, hogy mindkettő lenyűgöző a maga módján! ('97. ősz, Win95, MMX*, 3Dfx*)

Mielőtt továbblépnénk más területekre, szót kell még ejtenünk a **Rebell Moon Rising**-ról is, amely

szintén egy „first-person shooter". Ez az első olyan program, amely kizárólag MMX-en hajlandó futni. Természetesen más kategóriába tartozik mint az előbb említett két remekmű, de azért mindenképp érdemes lesz kipróbálni. Külön érdekesség, hogy bizonyos parancsokat szóban is kiadhatunk majd, köszönhetően egy 150 szavas adatbázisnak és az MMX-nek. Ez utóbbi lehetőséget én nem láttam működés közben, de ha igaz, akkor mindenképpen jól hangzik. ('97. szeptember, Win95, MMX*)

A látottak alapján a Raven Software hírnevét fogja öregbíteni a **MageSlayer**, az első olyan játék, amely ugyan a Quake engine

felhasználásával készült, de mégsem Quake klón. A program RPG és akció keveréke, bár inkább nevezném akciójátéknak, mintsem RPG-nek. Hősünket felülnézetből irányíthatjuk amolyan „Alien Breed" stílusban. Karakterünk fejlődik, varázslatokat tanul, erősebb és ügyesebb lesz, innen az RPG beütés. A fantasy környezetben játszódó programban feladatunk öt elveszett kegytárgy visszaszerzése. Elsőre talán furcsának tűnhet, de a MageSlayer-t többen is lehet majd játszani akár cooperative módban, akár egymás ellen. ('97. szeptember, Win95)

Nehezen tudnám definiálni, hogy az **Oddworld: Abe's Oddysee** kaland avagy akciójáték. Az biztos, hogy nagy adag akció került a programba, de az egyéb jellemzőket is figyelembe véve, sokkal többről van szó mint egy „mezei" platform játékról. Hősünk rabszolga egy idegen világ élelmiszerfeldolgozó üzemében, ám szerencsére még idejében rádöbben, hogy a gonosz

idegenek őt és egész népét fel kívánják használni a vacsora elkészítéséhez. Természetesen nem hagyja ennyiben a dolgokat, és így elkezdődhet a hajsza a túlélésért. Abe kalandjai során rengeteg lénnyel találkozik, amelyek mind-mind saját „intelligenciával" és háttértörténettel rendelkeznek, barátaik és informátoraik vannak, így nem ritkán Abe korábbi tettei határozzák meg viselkedésüket. A program egyébként figyeli, hogy mikor mit teszünk, és így a játék vége ennek megfelelően alakul ki. A játék teljesítéséhez 9 hatalmas szinten kell megállnunk a helyünket (kb. 60 óra játékidő). Mindehhez 20 percnyi átvezető animáció is tartozik. ('97. tél, Win95)

A **Youngblood** név számomra nem mond sokat, a képregény-mániákusok viszont biztosan ismerősnek találják. A hasonló című real-time stratégiában mindenesetre azokat a hősöket irányíthatjuk, akik ebben a comic-sorozatban szerepelnek (írok néhány példát, hátha ismerős valakinek: Badrock, Vogue, Riptide és Diehard). Adott egy bizonyos Dr. Leviticus – egy néhai Youngblood ügynök, aki időközben átállt a másik oldalra –, aki nagyon gonosz és most világuralomra tör (hű de sokszor fogom még ma leírni ugyanezt a kerettörténetet – igazán kitalálhatnának már valami újat...). A mi feladatunk 11 pályán keresztül legyőzni az embereit, hogy a végén személyesen számolhassunk le ezzel a nem kívánatos személlyel. ('97. november, Win95)

Örömmel jelenthetem, hogy minden egyéb híreszteléssel ellentétben lesz **Mortal Kombat Trilogy** PC-n. Eddig tartott a hír, állítólag szebb lesz, jobb lesz, ja és mindez SVGA-ban! ('97. ősz, Win95)

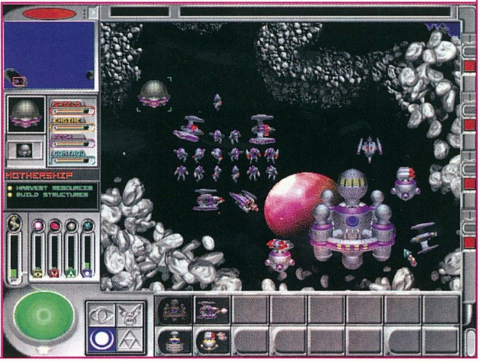
Addig is itt a **War Gods**, amely ugyancsak a Midway alkotása. Hasonlóan a Mortal Kombat-hoz, a karakterekre itt is digitalizált textúrák kerültek. A nagy újítás a 3D játéktér, de a spec. mozgások és kivégzések szerencsére megmaradtak. A játékban a 10 választható karakter mellett 2 fő gonosszal találkozhatunk. ('97. augusztus, Win95)

A GT a közeljövőben megpróbálkozik szimulátorok kiadásával is, bár hangsúlyozták, hogy a két szóban forgó játék inkább akció program lesz, mint kőkemény szimulátor. Az **AHx-1** egy helikopterszimulátornak készül, egyenest egy néhai izraeli helikopterpilóta közreműködésével. A játékot az MMX technológia felhasználásával készítik, de még így sem nézett ki túl fényesen. Tudom-tudom, a hangsúly a játékmeneten lesz. No jó, majd meglátjuk. ('97. szeptember, Win95, MMX)

A másik csoda a hasonló kaliberű **Stealth Reaper 2020** lesz. Igaz, itt repülőgépet irányíthatunk, de első blikkre ugyanazt tudom róla elmondani, mint az AHx-1-ről. Persze annyi különbség azért van a két program között, hogy itt még az MMX-et sem támogatják... ('97. október, Win95)

A végére maradtak a stratégiák. Az **Imperium Galactica** ugyan már több hónapja megjelent, de úgy éreztem, meg kell említenem, hogy milyen jó érzés volt látni az atlantai kiállítás forgatagában egy magyar játékot. Remélem, jövő ilyenkor már a második résznek örülhetünk...

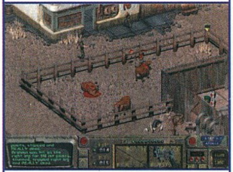
A **Star Command: Revolution**-ról nem tudok túl sokat mondani azon kívül, hogy ez is egy real-time űrstratégia. Négy faj közül választhatunk magunknak egyet, és aztán az ő sorsukat kell egyengetnünk a szokásos módon – felfedezés, fejlesztgetés, kolonizálás, harc földön és űrben stb. 40 pálya, 64 eltérő egység és persze különféle multiplayer üzemmódok. ('97. augusztus, DOS)



INTERPLAY

Az Interplay idén karácsonyra két biztos adut tudhat magáénak, a többi komoly fejlesztése valószínűleg csak a jövő év első felében – esetleg később – várható. A legnagyobb figyelem kétségtelenül a **Fallout**-ot övezte, ezt a jövőben játszódó, körökre osztott harcrendszerű RPG-t. Kétségtelen, hogy az utóbbi időben a

szoftverfejlesztők nem igazán kényeztettek minket szerepjátékokkal, de szerintem ez a program még akkor is kiemelkedne a tömegből, ha minden harmadik játék RPG lenne. Első ránézésre a Crusader jut róla az ember eszébe, hiszen a Fallout is ugyanazt a perspektívát használja, ráadásul a grafikai megvalósítás is nagyon hasonló. A történet kb. 80 évvel a harmadik világháború után játszódik. Főhősünk a föld alatt



született, de mint azt ilyenkor már megszokhattuk, a játék erejéig kénytelen lesz kimerészkedni a vad és lepusztult, mutánsoktól nyüzsgő felszínre. Ahogy azt már korábban is írtam, a harc körökre osztott, ráadásul még „Time Unit"-jaink is lesznek. Hősünk fejlődik, új fegyvereket és felszerelési tárgyakat szerez, úgyhogy minden adott egy jó kis kalandhoz! ('97. november)

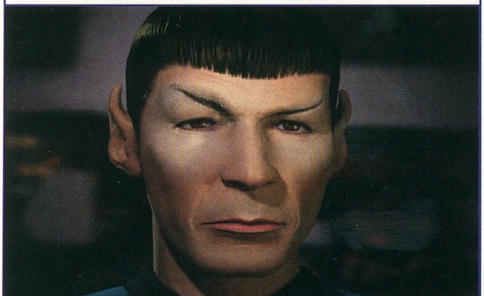
A cég másik várható sikerprogramja a **Die by The Sword** lesz, egy 3D akciójáték kardokkal, orkokkal és lovagokkal. Hősünk egy igazi hero, szent küldetése, hogy barátját kimentse a gonosz orkok, trollok és egyéb fantasy monszterek karmai közül. Kezdetben egyetlen karddal kell utat vágnia magának a

szörnyek tengerében. A perspektíva mindig változik, az egész tehát olyan, mint egy 3D verekedős játék, azzal a különbséggel, hogy itt karddal kell hadakoznunk, és a világ felfedezése mellett néhány rejtvényt is meg kell oldanunk. Persze aki egyszerűen csak a szörnyekkel – netán a barátjával – akar megküzdeni (mint például a Virtual Fighter-ben), ezt is megteheti, hiszen az Arena módot választva csupán a verekedésre kell majd koncentrálnia. ('97. ősz, 3Dfx)

Stardate 970619 – ekkor mutatták be először a nagyközönségnek a legújabb Star Trek inkarnáció félkész változatát, amelynek címe Secret of Vulcan Fury lesz. A játék hat teljesen új – soha nem publikált – epizódot dolgoz fel, elsősorban a Vulcan és a Romulan faj életébe engedve ezzel bepillantást. A játékos a néhai Enterprise legénységének minden tagját irányíthatja (James T. Kirk-kel az élen), a megfelelő hangulat megteremtéséhez pedig az eredeti szereplők hangját is hallhatjuk. ('97. november)

A másik Interplay kalandjátékban -**Of Light and Darkness** – The Prophecy – fény és sötétség örök harcát élhetjük végig. Ne kérdezze senki, hogy miképpen, mert fogalmam sincs. Kicsit a Zork Nemesis-t juttatta eszembe a program, azaz gyönyörű tracel-t hátterek és meglehetősen fura történet. Szépnek mindenesetre szép, a többit majd meglátjuk... ('97. tél, Win95)

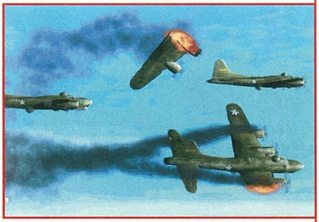
Ki ne ismerné a Dina Blaster-t? Az egyetlen program, amely gond – és feltűnés – nélkül elfér bármelyik iskolai számítógépen, és a hangot kikapcsolva hatalmas meccseket lehet vívni a padtársunkkal még óra közben is (na Ádám, emlékszel a statisztika szemináriumokra???). Nos, az eredetileg alig 200K hosszúságú programnak hamarosan elkészül a nagytestvére **Bomberman** címmel. A játék ugyanaz, csak a körítés lesz sokkal profibb és szebb (szegény diákok nem is tudnak majd suttyomban játszani vele...) ('97 tél)



MICROPROSE

Igazság szerint az **XCOM3: Apocalipse**-szel kéne kezdenem a Microprose-ról szóló beszámolót, hiszen sokunk számára ez volt az

utóbbi idők egyik legjobban várt játéka. A program azonban meglepő módon augusztus elején – az előzetesen ígért kiadási dátumoknak megfelelően – megjelent, így már kishazánkban is legalább egy hónapja hozzá lehet jutni. A PC Guru szeptemberi számából is csak azon egyszerű ok miatt maradt ki, hogy Pellusnak elég időt hagyjunk egy hosszabb, kivesézó cikk megírásához, mert ha valami, akkor ez a játék bizony nagyon megérdemli.



A Microprose néhány éve még elsősorban szimulátorairól volt híres, de mostanra ez a helyzet gyökeresen megváltozott. Egyaránt jelennek meg stratégiai valamint kalandjátékai, és az az érzésem nyugodtan elmondhatjuk, többnyire átlagon felüli minőségben. Mindemellett a cég persze megőrizte régi profilját is, és így idén karácsonykor is több remek szimulátorra számíthatunk tőlük. Elsőként a sokat emlegetett **Falcon4.0**-ról érdemes szót ejteni, a híres sorozat negyedik részéről. A program a koreai-félszigeten játszódik, és – hasonlóan az első részhez – egy teljesen dinamikus hadjáratrendszerre épül. Ez a valóságban annyit jelent, hogy a játékos önmaga döntheti el, hogy milyen bevetésre induljon, és a teljesítménye kihat a hadjárat egészére. Ha tehát sikeresen leromboltunk egy hidat, az a következő küldetésben is úgy lesz (persze ha az ellenségnek szüksége van rá, nekiláthat rendbehozni). A játék grafikája egyszerűen lélegzetelállító, hasonlóképpen a Flying Corps-hoz, a helyszínt eredeti felvételek alapján teljes egészében lemásolták. Egyszerre akár tízen is indulhatunk bevetésre, sőt, akár menet közben is bármikor csatlakozhatunk egy korábban elkezdett hadjárathoz. ('97. tél, Win95, MMX, 3Dfx)

A másik szépreményű szimulátor fejlesztés az 1942: Pacific Air War folytatásaként számontartott **European Air War**. A program a második világháború európai hadszínterének eseményeit dolgozza fel, külön figyelmet szentelve az angliai légicsatának és a partraszállást előkészítő szövetséges hadműveleteknek. A program felépítése nagyon hasonlít PAW-hoz, így repülhetünk önálló bevetéseket, de természetesen elkezdhetünk egy karriert is. Több mint 20 különféle berepülhető géptípus közül választhatunk, köztük a híres P-51 Mustang, a Messerschmitt és az angolok félelmetes Spitfire-e. ('97. tél, Win95, 3Dfx)

A távolabbi jövőbe tekintve – de még mindig a szimulátoroknál maradva – Microprose színekben fog megjelenni a **MechWarrior 3**. A programot a FASA Interactive

fejleszti, és habár első ránézésre sokkal szebbnek tűnt a második résznél, más újdonságot nem sikerült felfedeznem. Persze a látvány már magában is igen sokkoló volt, de mire ideértünk Bearral, már megszoktuk, hogy ezen a kiállításon minden brutálisan jól néz ki. ('98. tavasz, Win95, 3Dfx)

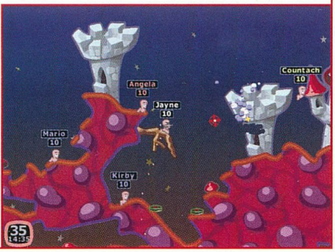
A real-time stratégiák közül meg kell említeni egyfelől a 7th Legion-t, másfelől pedig a **MechCommander**-t. Személy szerint engem inkább az utóbbi ragadott meg, hiszen itt a Mechwarrior-ból megismert robotokat irányíthatjuk C&C-szerűen. Ráadásul nagyon úgy

festett, hogy a játékhoz egy remek storyline is készült. Több mint 30 küldetés és 24 féle kedvünkre berhelhető Mech. ('98. tavasz, Win95) Persze a **7th Legion**-ról sem szabad megfeledkeznünk, hiszen itt is azt ígérik a fejlesztők, hogy egy „igazi, akcióorientált real-time stratégiát" kapunk karácsonyra. 16 bites színmélység, SVGA grafika, 40 küldetés. Külön érdekesség, hogy egységeink fejlődnek, és természetesen ez teljesítményüket is komolyan befolyásolja. ('97. karácsony, Win95, MMX)

Néhány szó a datadiskekről. Hamarosan megjelenik a **Civilization II Scenario Builder**-e, amelynek segítségével nemcsak hogy saját pályákat kreálhatunk magunknak, de néhány speciális fantázia világban is szerencsét próbálhatunk. Így például megnézhetjük, mire lennénk képesek a Marson vagy Atlantiszon. Természetesen mindez egy rakás új egységet és találmányt jelent.

Magic megszállottaknak örömhír, hogy kora ősszel megjelenik az első **datadisk** a nagysikerű **MtG**-hez. Ez az első kiegészítő 100 rare kártyát tartalmaz majd az Unlimited Edition, az Arabian Nights™ és az Antiquities kiadásokból. A másik nagy előny a kedvünk szerint beállítható Seal Deck Compo. A Wizards of the Coast jelenlévő képviselője szerint akár 60 fős versenyeket is rendezhetünk majd a rendes szabályok szerint (pl. svájci rendszer stb.). A második kiegészítő lemezt karácsonyra tervezik, újabb kétszáz kártya és végre a multiplayer opció szerepel a terítéken.

A végére hagytam minden idők egyik legpoénosabb játékának – a **Worms**-nak – a folytatását. Alapjaiban a Worms 2 szerencsére nem változott sokat, talán itt is csak a látvány az, ami nagyon sokat fejlődött. A játékban 60 különféle fegyver közül választhatjuk ki a legmegfelelőbbeket, sőt, egyes fegyvereket összekombinálva saját egyedi pusztító eszközöket is generálhatunk. ('97. tél, Win95)



MINDSCAPE

Az az érzésem, igen sok szem fordul ősszel a Mindscape – pontosabban az SSI – irányába, hiszen hamarosan megjelenik a sokat emlegetett **Panzer General '97**. Maga a játék – szerencsére – nem sokban különbözik az eredeti Panzer-től, csak a körítés és a grafika javult több nagyságrendnyit. A képek magukért beszélnek, de mind pedig a hadszíntér komoly változáson ment keresztül. A második világháború csendes-óceáni hadszínterének eseményeit bemutató játékban meghatározó szerephez jutottak a hajók és a repülők, így a játékmenet is egy kicsit más, mint ahogy azt a korábbi játékokban megszokhattuk. Persze aki a „5 Star Series" eddigi epizódjait értékelte, annak szinte biztosan a Pacific General is tetszeni fog. ('97. kora ősz, Win95)

emellett a programba kerülő átvezető képsorokon is sokat javítottak (a fejlesztők hosszú hónapokat töltöttek különböző archívumokban, hogy kevésbé ismert – vagy ismeretlen – korabeli híradófelvételeket találjanak). Ez az a program, amiben biztosan nem fogunk csalódni! ('97. ősz, Win95)

A „General" sorozatnál maradva valószínűleg még a Panzer '97 előtt megjelenik az eredeti engine-t használó **Pacific General**. A grafika tehát a régi, de mind a kezelőfelület,

A **Dark Omen** a Warhammer folytatása lesz. Maga az alapkoncepció itt sem változott – azaz seregeket kell mozgatnunk egy valós idejű ütközetben –, de a fejlesztők kijavították mindazokat a bosszantó hibákat, amelyek miatt az első rész nem lehetett igazi sikerprogram. Az interface a régi, de a grafika határozottan sokat fejlődött. Ha az egységeink ezúttal tényleg azt csinálják majd amit szeretnénk, akkor a Warhammer 2 a fantasy stratégák számára igazi

csemegének bizonyulhat. ('97. ősz, Win95)

Steel Panthers-ből jelenleg a harmadik résznél tartunk, az új epizód az összes huszadik századi konfliktus újrajátszását teszi lehetővé. Ezúttal már egész hadtesteket is mozgathatunk a szakasz szintű harc mellett abban a 3 második világháborús és 3 második világháború utáni hadjáratban, amely helyet kapott a programban. Akinek további konfliktusokra fájna a foga, annak a „Random Mission Builder" gondoskodik hosszas elfoglaltságról. ('97. tél)

Egy dolog létrehozni egy civilizációt és egy másik dolog ezt a civilizációt világuralomra segíteni. Az **Imperialism** célja pontosan ez, vagyis, hogy birodalmunkat olyan

szintre emeljük, amelynél fogva – úgymond – egyeduralkodókká válhatunk a Földön. A cél eléréséhez egyaránt igénybe vehetünk erőszakos és kevésbé erőszakos megoldásokat, azaz a hadsereg építése mellett a gazdasági és a politikai dominanciára is törekednünk kell. Mindez nagyon igényes és látványos kivitelezésben, ráadásul külön pozitívum, hogy igen komoly, „többhetes" elfoglaltságnak tűnik a játék. ('97. kora ősz, Win95)

Habár nem játék, de mindenképpen szerettem volna szót ejteni a **National Geographic** összes eddigi kiadványát tartalmazó CD sorozatról. A harmincegynéhány CD-t magába foglaló programban helyett kapott az összes kép és cikk, ami valaha is megjelent a nagy múltú kiadványban. Az irdatlan mennyiségű információ-özönben egy nagyon kultúrált keresőrendszer segít eligazodni, így egy-egy kulcsszó beírásával máris olyan mennyiségű adat, kép és olvasnivaló ömlik az emberre, hogy csak győzzük feldolgozni. Ezt én személy szerint valami olyasmi kiadványnak érzem, amelynek a Révai lexikon mellett a helye! ('97. ősz, Win95)

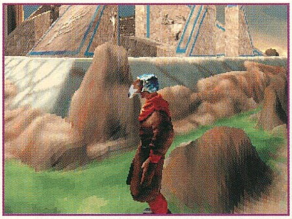
OCEAN

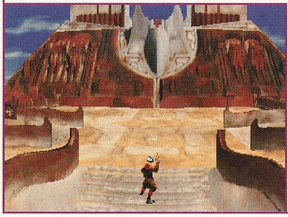
Szegény F22 körül nagyok a hullámok, a felmerült jogi problémák miatt a DID-nek is meg kellett változtatni készülő F22 szimulátorának munkacímét. Az új elnevezés **F22 Air Dominance Fighter**, röviden F22 ADF. A program nagyon sokban hasonlít az EF 2000-

hez, mind grafikailag, mind pedig felépítésében. Ez persze inkább pozitívum mintsem negatívum, hiszen az EF2000 máig az egyik legjobb repülőgépszimulátor. Az F22 ADF persze szebb, jobb és összetettebb lesz, így aki szereti ezt a stílust, biztosan értékelni fogja a programot. ('97. tél, MMX, 3Dfx, Win95?)

Aki szerette anno a Cadaver-t, annak biztosan az Infogrames Hexplore-ja is tetszeni fog. Felülnézetű akciójáték, minimális RPG beütéssel. A történet szerint gonosz varázslók az Édenkertet keresik abban a reményben, hogy ott majd találnak egy könyvet, amelynek segítségével világuralomra törhetnek. A mi feladatunk természetesen ennek a megakadályozása lesz, a harc tehát megkezdődik az Édenkertért. Több gépet összekötve akár négyen is játszhatunk egyszerre, a lényeg az akción és a minimális problémamegoldáson lesz. A Diablo-hoz hasonlóan az irányításhoz elég lesz egy egér is. ('97. tél, Win95)

Ugyancsak Infogrames alkotás az **Outcast** is. A játékban Stan Balskowich-ot alakítjuk, aki egy szál pisztollyal felfegyverkezve készül felfedezni egy idegen világot. A kerettörténetről sajnos semmit sem sikerült megtudnunk, így egyelőre fogalmam sincs, hogy miről is van szó valójában. Kategóriáját tekintve action/adventure, de a programok kb. 80 százaléka ezt a besorolást kapja, úgyhogy ettől sem lettünk sokkal okosabbak. A grafika





voxelekre -azaz 3D pixelekre- épül, és így a mozgás nagyon folyamatos volt már egy P90-es gépen is. A többit pedig majd meglátjuk... ('97. tél)

Ennyi sok akciójáték és szimulátor után végre elérkeztünk egy igazi kalandjátékhoz. A **Pilgrim** a keresztes lovagok és templomosok korában, a korai XIII. században játszódik. A harc egy ősi tekercsért folyik, amelyet Marc – egy néhai templomos lovag – hozott Franciaországba a Szentföldről. Azonban nem sokáig örülhetett szerzeményének, mert a hazafelé vezető úton rátámadtak, de utolsó erejével még rá tudta bízni kincsét Adalard de Lancrois-ra. Lancrois egy hagyományőrző szekta vezetője, de hamarosan ő is meghal, és halálos ágyán fiának – azaz nekünk – meghagyja, hogy a tekercset juttassuk el egyik barátjához. Időközben persze mások is tudomást szereznek a tekercs létezéséről és hatalmas hajsza veszi kezdetét. Külön érdemes megemlíteni, hogy az egyes helyszínek – a lehetőségekhez képest – komoly történelmi hűséggel készültek, így már csak azért is érdemes megnézni a játékot, hogy gyönyörködhessünk a lenyűgöző 65 ezer színű képekben! ('97. tél, Win95)

Ha már a középkornál tartunk, ide kívánkozik a **Silver** bemutatása is. Ez is a „3D Arcade/Adventure" kategóriába tartozik, lévén harcolni kell benne (ezért arcade) és van egy remek története (ezért adventure). Egészen pontosan nem is egy története van, hanem öt, hiszen az öt választható karakter mindegyike más és más indíttatásból szál harcba. Silver-nek egyébként a játék fő gonoszát hívják, őt kell lenyomnunk mielőtt még nagyon a fejünkre nőne. ('97. tél, Win95)

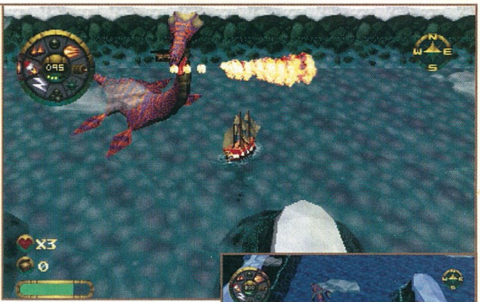
PSYGNOSIS

Alig 2 hónap telt el a Forma1 megjelenése óta, és máris itt a folytatás **Forma1 '97** címmel. Pontosabban nem is igazi második részről van szó, hanem az eredeti

játék feltupírozott, kijavított változatáról. A kiállításon volt szerencsém az egyik fejlesztővel beszélgetni, elmondása szerint a játékosok által beküldött vélemények és kívánságok alapján összeállítottak egy százas listát, amit az új verzióba szerettek volna beépíteni. Az eredeti elképzelések szerint ezekből csak a legfontosabbak kerültek volna a játékba (az idő rövidsége miatt), de végül mind a százat megcsinálták! Csak a legérdekesebbeket kiemelve, lesz műszerfal-nézet, realisztikus sérülés, tűz, leszakadó alkatrészek, osztott képernyős játék és komolyabb mesterséges inteligencia. A legfontosabb azonban mégis az, hogy mindez az 1997-es szezonra épül, azaz az összes statisztika, adat és eredmény stimmelni fog. ('97. szeptember/október, Win95, 3Dfx)

A Psygnosis stand – sőt, talán az egész kiállítás – egyik leglátványosabb, legígéretesebb játéka kétségtelenül a **G-Police** volt. Maga a játék első pillantásra a néhai Amigás Killing Cloud-ot juttatta eszembe, csak itt már nincs köd. A program egy gigászi metropoliszban, hatalmas felhőkarcolók között játszódik. Hősünk – Jeff Slater – azért csatlakozik a helyi rendőrséghez, hogy kiderítse huga misztikus halálának körülményeit. Helikopterével 35 küldetésen kell keresztüllövöldöznie magát, míg megtalálja a válaszokat kérdéseire. ('97. ősz, 3Dfx)

Az űrszimulátorok kedvelőinek biztosan nem fog csalódást okozni a **Colony Wars** (igaz, a programot inkább akciójátéknak nevezném, mintsem szimulátornak, de ebben a stílusban igen nehéz egyértelműen



meghúzni a határokat). A számokat nézve több mint 70 küldetés, 15 percnyi átvezető animáció és 6 választható hajótípus jellemzik a programot. Hősünk a Szabad Világok Szövetségének pilótájaként egy hatalmas galaktikus háború kellős közepébe csöppen bele, hogy aztán egymaga megoldja a gondokat. A grafika igen látványos, holdak, aszteroidák, űrállomások és hatalmas űrhajók között száguldozhatunk, mindezt igen jó sebességgel. (A képek a PSX verzióról készültek.)

A szoftverfejlesztők nagyon nem kedveznek a 3D platform játékoknak mostanában, így külön öröm, hogy a Psygnosis néha mégis megjelentet ilyen jellegű alkotásokat. A történet szerint mi játsszuk **Rascal**-t, aki egyik este unalmában egy kicsit közelebbről is megcsodalja az apja által épített időgépet. Az eredmény egy röpke időutazás különböző korokon keresztül. 7 világon (pl.: középkor, vadnyugat, Atlantis stb.) és összesen 21 pályán kell keresztülvergődnünk. ('97. tél, Win95, MMX, 3Dfx)

Hasonló célközönségnek készül az **Overboard!** is, amelyben egy galleon-t kell irányítgatnunk elveszett kincsek nyomában. Hajónkat felülről láthatjuk, és a lövöldözésen kívül nem ritkán komoly fejtörőket is meg kell oldanunk a továbbjutáshoz. ('97. ősz, 3Dfx)

Nem is emlékszem rá, mikor láttam a Psygnosis-tól utoljára komoly szimulátort. Nem különböző képzeletbeli lövöldözős játékokra gondolok, hanem valódi történelmi szimulátorra. A **Wings of Destiny** mindenesetre pont ilyen lesz, az időpont a második világháború, a helyszín pedig Európa. A játékos végigélheti a háború fontosabb eseményeit a kerettörténet segítségével, amelyet – elég érdekes módon – képregény formájában prezentál a program. Remek ötlet, ráadásul maga a játék is lélegzetelállítóan szép. A többjátékos opció természetesen, akár Internet-en keresztül is. ('98. február, Win95, MMX, 3Dfx)

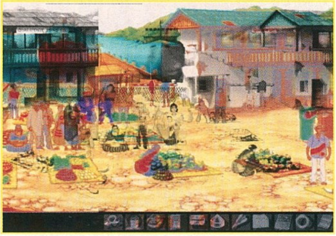
VIRGIN INTERACTIVE

A Virgin idén – szokásától eltérően – meglehetősen szerényen képviseltette magát a kiállításon. Az egész stand egy hatalmas zárt katonai sátorból állt, ahová csak külön belépővel lehetett bebocsájtást nyerni. (Ez egyébként a kiállítás egészére vonatkozik, azaz a nagy cégek az E3-n szeretnek a nagyközönség számára elzárkózni, és így kizárólag a szakmabelieket engedik termékeik közelébe. Így volt ez már Los Angeles-ben is, és idén Atlantában méginkább érezhető volt ez a tendencia.) Bent aztán a legnagyobb szenzációt kétségtelenül a **Blade Runner** jelentette, a Westwood év

végére ígért kaland/akció-ja. Ez a meghatározás persze közel sem pontos, de nem igazán tudtam ennél jobb kategóriát találni a játéknak. A történet a hasonló című filmre épül, hősünk is egy Harrison Fordhoz hasonló karakter. A grafika a szó legszorosabb értelmében lenyűgöző, a hangulat pedig egyszerűen tökéletes. Az egész játék rajz és trace keveréke, de olyan minőségben, hogy szavakat is nehéz találni a jellemzésére. ('97. karácsony :), Win95)

A **Lands of Lore 2**-ből is megcsodálhattunk a legutolsó verziót, az egyik fejlesztő szerint most már tényleg kiadható állapotban van a program. A 4CD-t megtöltő játék valóban nagyon kellemesen festett, remélhetőleg még az idén látunk is belőle valamit. ('97. október ?, Dos, Win95, 3Dfx)

Az idei szegényes kalandjáték felhozatal egyetlen igazán kiemelkedő képviselője a **Broken Sword 2** volt. George barátunk az új



epizódban is olyan dolgokba üti az orrát, amibe nem kellene, úgyhogy ismét lesz dolgunk bőven, ha élve akarjuk látni a soronkövetkező kalandok végén. Ezúttal a misztikus maják és inkák körül bonyolódnak az események. A kezelés nem változott sokat, de véleményem szerint a grafika sokat fejlődött, pontosabban még kidolgozottabbá vált. Persze, ha semmi sem változik, ez a program akkor is igazi csemege lesz! ('97. ősz)

C&C terén egyetlen újdonsággal szolgált a Westwood, nevezetesen a **Sole Survivor**-rel. Ez egy nagyon jópofa játék, kifejezetten Internet-re találták ki. A lényege, hogy mindenki egyetlen egységet irányít, legyen az tank, buggy vagy APC (fogalmam sincs, hogy ez mitől függ). A pályán elszórva ládák vannak, amelyekben

különböző fajta lőszereket és upgrade-eket találunk. Minden egység felett ott áll a pilóta neve meg a kill-jeinek száma, és ha valaki meghal, az sem baj, mert hamarosan egy új járműben találja magát. Lehet szimplán mindenki-mindenki ellen, de akár csapatok is küzdhetnek csapatok ellen. Természetesen a „Capture the Flag" üzemmód a legjobb poén, de amúgy is elég jól el lehet szórakozni a programmal. Nem kizárt, hogy az előbb leírtaknál lényegesen többről van szó, de első ránézésre nekem nem tűnt fel semmi komolyabb mögöttes cél. ('97. tél, Win95)

A **Resident Evil** PSX-en hatalmas sikert aratott és most itt a PC verzió. A játékban 3 kommandóst – pontosabban 2 kommandóst és egy

kommandósnőt – alakítunk, akik egy elhagyott házba kerülnek, ahol aztán mindenféle borzalom vár rájuk. Igazi horrorsztori zombikkal, mutánsokkal és egyéb ijesztő teremtményekkel. Stílusát tekintve leginkább az Alone in the Dark-ra hasonlít, talán kicsit több akció és kevesebb kalandrésszel. A programot PSX-en az tette naggyá, hogy tényleg remegni lehetett rajta. Remélhetőleg ezt a fontos tulajdonságát PC-n is megőrzi.

LucasArts fronton egyfelől várhatjuk a sokat beharangozott **Dark Forces 2: Jedi Knight**-ot ('97. kora ősz, Win95, 3Dfx), másfelől pedig hamarosan itt a **Star Wars Supremacy** – vagy Rebellion, ki hogy ismeri ('97. ősz, Win95). A legnagyobb szenzációt mindezek ellenére a Shadows of the Empire jelentette, amely ugyan kizárólag gyorsítókártyás változatban jelenik meg, de cserébe soha nem látott élmény nyújt – végre átrepülhetünk egy birodalmi lépegető lába között!!! Az eredetileg Ultra64-re elkészített program nem szerepelt a PC-s tervek között, és csupán a gyorsítókártyák rohamos elterjedésének köszönhető, hogy végül mi is részesedhetünk ebből a nem mindennapi élményből. A játék maga mindenféle akcióelemet tartalmaz, amit csak a Star Wars filmekben láthattunk, azaz a hósiklótól és a Milleneum Falcon vezetésétől elkezdve a fénykardos vívásig bezárólag mindent kipróbálhatunk. Ráadásul mindezt 640x480-ban 30fps mellett! Nem akármi! ('97. kora ősz, Win95, 3Dfx)

Nagyon fontos, hogy karácsonyra itt a **Monkey Island 3**,

Guybrush Treepwood legújabb idétlen kalandjaival. Ez a fránya LeChuck csak nem bír magával...

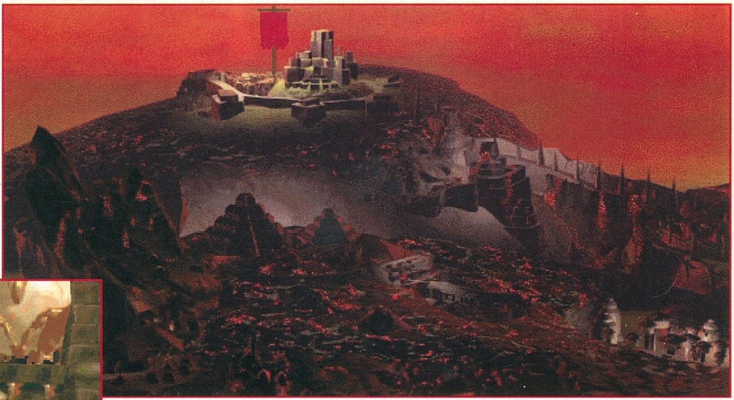
A végére hagytam egy apró hírt a **Screamer2: Rally Edition**-ről. A program alapvetően a Screamer 2 egy kibővített változata lesz 6 új pályával és még jobb mozgással. A legfontosabb dolog azonban, hogy a program támogatja a Voodoo chipet... ('97., 3Dfx)

Del
deltech@usa.net
Special Thx to Xtie

Dungeon Keeper

A rossz jó!

BULLFROG
4xCD, 486DX4-100, MS-DOS 5.0, Win '95, VGA, SVGA, 8MB RAM, 65MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák



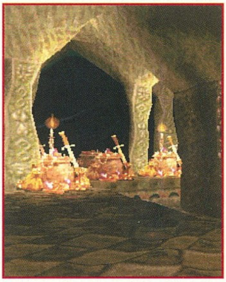
A Bullfrog cég régóta várt stratégiája bátran megkaphatná a legtöbbet késő játéknak járó különdíjat. Már szinte legendává vált ez a fene nagy késés és sokan fogadást is kötöttek arra, hogy melyik program jön ki előbb, a Dungeon Keeper avagy a Lands of Lore 2. Nos a Keeper nyert legalább egy orrhosszal. Gondolom mondanom sem kell, hogy mennyire vártam már a program megjelenését, ennek ellenére azonban csalatkoznom kellett benne. Miért van az, hogy szinte mindegyik nagy játékban csalódnunk kell egy kicsit?

Valahogy én sokkal, de sokkal többet vártam ettől a giga-produkcióként kikiáltott játéktól. Az előzetes cikkekből már kiderült, hogy a program nem más, mint egy egyedi C&C klón. Egyedi mivel a jó és a rossz szerepkörei felcserélődtek. Itt csak a gonosz oldalán szállhatunk harcba, melynek a végén magát Avatar-t kell legyőznünk. Igazából nem is a motiváció vagy a technikai oldal volt az ami zavart. Véleményem szerint a küldetések kidolgozatlansága miatt volt csak rossz a véleményem. A Dungeon Keeper beleesett abba a hibába, amitől egy jobb stratégia játék mentes kell, hogy legyen. A tizedik küldetés után már untam. Ennél nagyobb csapás nem is érhet egy ilyen programot. Ha nem kellett volna cikket írnom róla, bizony abbahagyom az egészet. Szerencsére nem így tettem, mivel az utolsó két misszió egészen kellemesre sikeredett. Már egészen elszégyelltem magam, amikor az utolsó küldetés végképp megerősített abban a hitemben, hogy a Dungeon Keeper nem lesz az év játéka, sőt még a nagyon jótól is elmarad.

A technikai megvalósítás is hagy némi kívánnivalót maga után. Igaz ugyan, hogy a program fut DOS alatt is, de sok egység együttes jelenléte esetén bizony csak frame-eket látunk a játékból. Tipikusan ez az a játék, amelyhez bőven elkelne egy jó kis 3D támogatás. A program húsz pályát ölel fel, ehhez jön még 5 rejtett pálya. Amit én leginkább hiányoltam, az a sztori volt. Azt hiszem a Red Alert egy kicsit elkényeztetett, mivel ott minden küldetés befejezése után kaptam valami kis jutalom animációt. Itt meg semmi. Van egy közepes intro, egy rövid befejezés, a kettő között minden a képzeletünkre lett bízva.

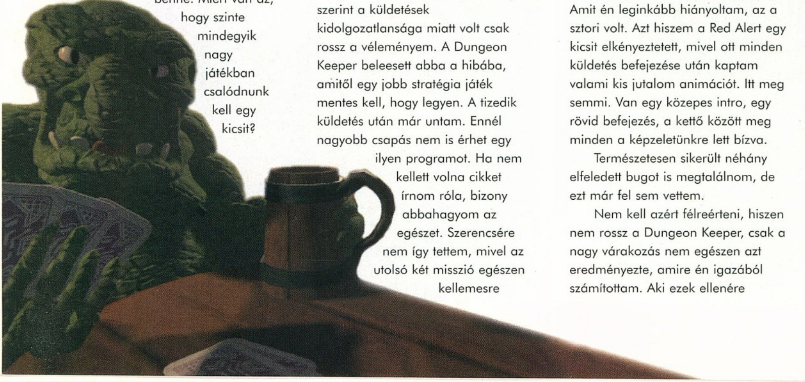
Természetesen sikerült néhány elfeledett bugot is megtalálnom, de ezt már fel sem vettem.

Nem kell azért félreérteni, hiszen nem rossz a Dungeon Keeper, csak a nagy várakozás nem egészen azt eredményezte, amire én igazából számítottam. Aki ezek ellenére



mégiscsak kedvet érez a gonosz szerepének az eljátszásához, az az elkövetkezendő néhány oldalon remélhetőleg hasznos információkat fog találni.

Mint minden stratégiai játékban itt is a fejlesztésen van a legfőbb hangsúly. Minden pályán az a cél, hogy a miénk legyen a legpompásabb dungeon és az összes gonosz kreatúra a mi fennhatóságunk alá tartozzon. A teremtményeink nagy része a portálokon keresztül érkezik. Ilyeneket nem is tudunk építeni,



ezeket az imp-jeinkkel kell elfoglalnunk. A legelső épületként a barlangot **(Lair)** tudom ajánlani. Itt fogják a lényeink felépíteni az alvóhelyüket. Minden teremtmény más fészket épít magának, de vannak olyanok is akik nagyon nem bírják a többiek társaságát. Ilyenek például az élőhalottak, különösen a vámpírok és a csontvázak. Persze nem lehet mindenkinek megmondani, hogy hova rakja le az alvóhelyét, így néha komoly belharcok is kirobbanhatnak. A dungeon üzemeltetésének pénzügyi

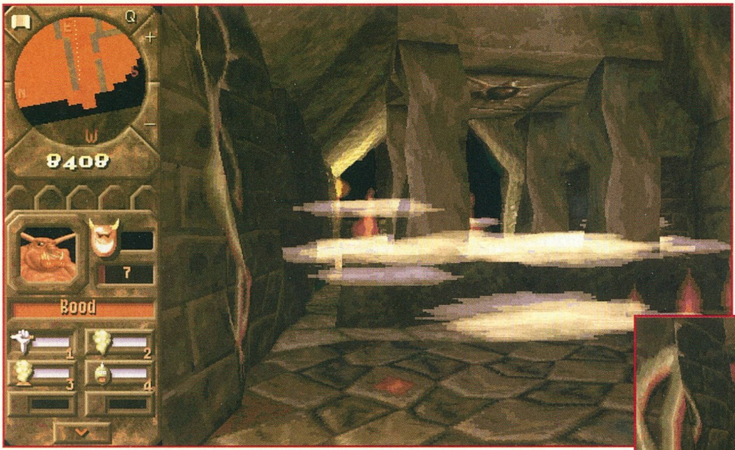
hátterét a pályán található arany, illetve drágakőlelőhelyek adják meg. Persze ezeket először ki kell jelölni és csak azután indulnak meg az impek a bányászatra. A kitermelt arany tárolására kincseskamrát **(Treasure Room)** kell építenünk, melybe a szorgos kis melósok behordják az értékeket. Megfelelő nagyságú barlang és kincseskamra esetén elkezdenek beszivárogni a szörnyek a fennhatóságunk alá. Ezek először is kiépítik az alvóhelyüket, aztán elkezdenek unatkozni. Mivel már zsoldot kapnak tőlünk, ezért ne engedjük őket henyélni, inkább építsünk fel a számukra egy konditermet **(Training Room)**. Itt aztán kedvükre trenírozhatnak, sőt idővel még szintet is léphetnek. Eddig csak az izomagyúaknak kedveztünk, ideje foglalkoznunk azokkal is, akiket a fegyverek helyett inkább a mágikus tudományok érdekelnek.

Nekik könyvtárat **(Library)** kell építenünk. A mágusok, a sárkányok és a szellemek azok, akik a könyvtárban a használható varázslatokat elkezdik kifejleszteni. Minden egyes varázslat felfedezése időbe telik, ezt a kérdőjel ikon alatt láthatjuk. A kedvenceinknek nem árt ha biztosítjuk a megfelelő táplálékot is. Ezért kell baromfiudvart **(Hatchery)** építenünk. A benne nevelt csirkéket fogják elfogyasztani.

Az első néhány pályán csak ezeket a szobákat használhatjuk, de nem kell elkeseredni, a későbbiekben ugrásszerűen megnő a használható termek száma. A víz és a láva akadályok leküzdésére szolgál a híd **(Bridge)**. Sajnos nem minden pályán használhatjuk. Az egyik leghaszontalanabb épület az őrtorony **(Guard Post)**. Eredetileg az a célja, hogy innen tarthassák szemmel a lényeink a környéket és ha ellenséget látnak, akkor innen támadjanak.

Gyakorlatilag viszont hasznavehetetlen.

A kaszárnya **(Barrack)** megépítése után fognak megjelenni nálunk az első orkok. Az épület különlegessége az, hogy ha néhány lényt belerakunk és az egyik bőrébe bebújunk, akkor a kaszárnyában lévő összes szörny követni fogja azt. A móka azonban csak addig tart, amíg ki nem lépünk a szörnyből. Igazából csak akkor van haszna, ha nagyon nem akarnak egy helyre bemenni a teremtményeink. Szintén nélkülözhető épület. A műhely **(Workshop)** már jóval kellemesebb. Itt gyárthatjuk le a különféle csapdákat, illetve ajtókat. A megépítésekor jönnek meg a trollok, akik nemcsak mint harcosok, de mint ügyeskezű mesteremberek is beválnak. A trollokon kívül még a Bile Demon-ok is képesek csapdákat gyártani. A börtön **(Prison)** elméletileg a renitenskedő egyedek megfékezésére szolgál. Én azonban egészen másfajta hasznát vettem. Miután megépítettük kapcsoljuk be azt az opciót, mely hatására nem megölik, hanem csak elfogják az ellenséges egységeket. Ilyen esetben az impjeink a magatehetetlen áldozatokat bevonszolják a börtönbe. Megtehetjük azt, hogy nem nyúlunk hozzájuk egy darabig. Ebben az esetben szépen éhenhalnak, s mint csontvázak támadnak fel. Van azonban egy sokkal jobb mód, a foglyok hasznosítására. A börtön mellé építsünk egy kínzókamrát **(Torture Chamber)** és rakjuk be oda az elfogott egységeket. A legválogatottabb kínzásokban lesz részük. A szenvedés hatására sok minden történhet. A legvalószínűbb az, hogy belehal a

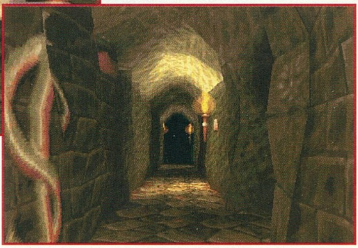


szerencsétlen, s mint szellem folytatja a pályafutását. Előfordulhat azonban, hogy fontos hadititkokat árul el, sőt a legjobb az, amikor fogja magát és átáll a gonosz oldalra. Ilyen esetben akár még csatába is küldhetjük korábbi cimborái ellen.

A programírók gonosz tréfájaként nekem sikerült még az Avatar-t is átállítanom a magam oldalára. Kicsit hülyén nézett ki a fő jó a sárkányaim között.
Van még egy hasznos kis hely, ez pedig a csábító szoba **(Scavenger Room)**. Most nem kell semmiféle erotikus különlegességre gondolni. Egyszerűen arról van szó, hogy akit ebbe a szobába berakunk, az telepatikus úton megpróbálja átcsábítani az ellenfél hasonszőrű lényeit. Ezzel a módszerrel elég hamar megritkíthatjuk a másik Dungeon Keeper sorait, anélkül, hogy megütköznénk vele. A gép előszeretettel csábítja át a vámpírokat. Vámpírt egyébként csak a temető **(Graveyard)** segítségével kreálhatunk.

Építsünk egy ilyet, s a csatában elhullott tetemeket az impjeink bevonszolják a temetőbe. Megfelelő számú hulla elbomlása esetén lesz egy szép egyes szintű vámpírunk. Természetesen ellenséges hullát is felhasználhatunk erre a célra.

Utoljára hagytam a templomot **(Temple)**, melynek csak az a funkciója, hogy ott fel lehet vidítani az elkámpicsorodott egységeket. Ha nagyon idegesít egy-egy lény, akkor a templomban fel lehet áldozni az Istenünknek. A kézikönyv szerint nagyon jó kis dolgok történnek velünk ennek hatására. Én speciel feláldoztam vagy tíz szörnyet és még csak meg sem jelent előttem az Istenem. Ezek után nem mutattam be áldozatot.

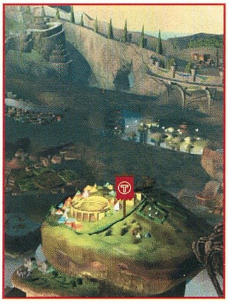


A HADSEREG

Válogatott gazembereket sikerült egybegyűjteni a játékhoz. Kezdetben csak legyek, pókok és bogarak jöttek, de később megérkeztek a tökösebb legények is, mint például a démonok vagy a sárkányok. Mindegyik lény egyes szintről indul és gyakorlással vagy harccal küzdi fel magát egyre feljebb és feljebb. A szintlépésnek nem csak az az előnye, hogy jobban dolgozik valamelyik lény, hanem az is, hogy növekszik az általa használható varázslatok száma. A leghasznosabb lényeink az impek. Ezek a kis dolgozók nem igényelnek fizetést, kaját sőt még pihenést sem. Ők vájják ki a földet, hogy legyen elég hely az építkezésre, de ők azok, akik kitermelik az aranyteléreket is. Még soha nem fordult elő, hogy egy imp lopott volna a gazdájától. Előfordulhat azonban, hogy nem vagyunk megelégedve a teremtményeink tempójával. Ilyenkor egy-két pofon még direkt jót is tesz nekik. Egyetlen lény volt, akivel soha nem tudtam mit kezdeni. Ez pedig a Horned Reaper. Az egy állat. Az mindenkinek nekimegy, sorra veri le a saját impjeimet és semmivel sem lehet észre téríteni. Nálam sokkal több időt töltött a kínzókamrában, mint a csatatéren. Nem igazán érdemes vele vesződni. A sárkányok magasan a legjobb egységek, bár nem árt ha mondjuk 10-es szintűek. A kínzókamra megépítése után csapódhatnak hozzánk dark mistressek is, akikből szintén kiváló katonákat lehet faragni. Arról nem szól a játék, hogy ezeket a sötét szépségeket lehet e másra használni. Érdekes teremtmény még a hellhoud is, mely nem más mint, a sátán kétfejű kutyája. A hasznossága viszont elég elenyésző. A Trollok és az Orkok közepes szintű harcosok, de mint mesteremberek és ajtóbontók egészen jól szuperálnak. A vizes pályákon csapódhatnak még hozzánk csápok is, akik a víz alatt lebegve támadják meg az ellenfeleket. Érdemes koncentrálnunk a támadásainkat, tehát egy ellenfelet gyorsan lenyomni sok saját egységgel.

CSAPDÁK ÉS AJTÓK

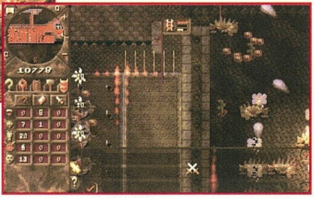
Bevallom őszintén, hogy sokkal több ellenfelet csináltam ki csapdával, mint rendes harcban. A kedvencem, az ajtó és sziklacsapda kombináció. Lerakok egy közepesen kemény ajtót, s mögé rakok egy sziklát. Az ajtó visszafogja egy kicsit az ellenfeleket, s egybetömörülnek. Lerombolják az ajtót, s máris nyakukon a szikla. Még



a 10-es szintűekkel is azonnal végez. Hasznos ketyere még a villámcsapda, melyben tizenkét kisülésre elegendő töltet található. Lemerülés esetén szorgos kis imp kezek feltöltik.

A méregfelhő és a power word csapda már nem volt annyira szimpatikus, a lávát pedig nem is használtam. Az ajtók közül igazán csak a mágikus ér valamit, mivel azokat csak varázslövedékekkel lehet hamar átszakítani. A legnagyobb bajom az volt a csapdákkal, hogy az egyszer már lerakott csapdát (ellenségest) sehogy sem tudjuk hatástalanítani. Csak impek fognak belesétálni és persze elhalálozni. Saját egységet is csak úgy tudunk ráküldeni, hogy bebújunk valakinek a bőrébe.

A Dungeon Keeper másik nagy erénye, a varázslatok használata. Ezeket a könyvtárszobában tudjuk kifejleszteni. A szoba megépítése után automatikusan jönnek a varázstudók és elkezdik kutatni az új spell-eket. A könyv ikonnál látható kérdőjelek mutatják meg, hogy az adott pályán hány varázslatot fejleszthetünk ki. Két alapmágiát minden szinten tudunk. Az egyik a Posess, a másik pedig az imp idézés. Minden egyes imp egyre több pénzbe kerül. Érdemes inkább trenírozni őket, mivel egy tízes szintű imp már képes akár teleportálni. A többi varázslatot alapvetően két csoportba oszthatjuk. Az egyik a támadó kategóriába, a másik a védekezőbe tartozik. Talán a leghasznosabb spell a falbontás. Egy kicsit borsos az ára, de igazán megéri. Ez az egyetlen módja, hogy egy az ellenfél által megerősített erődbe betörjünk. A gép persze kicsit szemét, mivel nem mindig adja meg ezt a spell-t. A támadó varázslatok közül talán a villám a leghasznosabb. Nem sebez túl sokat, de jobb mint a semmi. Az egyik leggusztustalanabb mágia a ragály. Használatakor döglegyek jelennek meg a célpont körül és folyamatosan csökken az életpontja. Ez még nem is lenne olyan nagy baj, de a fertőzött egyed vígan átadja a betegséget a társainak is. Két módon lehet tőle megszabadulni. Feláldozzuk a teremtményünket vagy berakjuk a templomba az összes fertőzött egyedet.



Igazából nem fér több ebbe a négy oldalba, pedig lenne még miről mesélnem. Sok jó dolog van ebben a Dungeon Keeper-ben, de én valahogy az összetartó erőt nem érzem benne. Az az érzésem, hogy az egész játék nem más, mint összedobált ötletek laza együttese. Nagy kár, hogy csak ennyire futotta a Bullfrognak. Még azzal sem tudom vigasztalni magam, hogy majd a folytatás jobb lesz, mivel itt alapjaiban kellene megváltoztatni bizonyos dolgokat.

Mocsy

A Dungeon Keeper minden kétséget kizáróan egy különleges játék. Különleges, hiszen olyan eredeti ötlet alapján készült, mely öt évenként jó ha egyszer megfogan valakinek az agyában. Különleges, mert technikailag olyan megoldásokra épül, amelyek sok szempontból abszolút egyedülállóak. És különleges, mivel Magyarországon először, az 576 Kbyte, az Ecobit és az Electronic Arts munkatársai egy fantasztikus buli keretein belül mutatták be a szakma jelenlévő képviselőinek.

A helyszín stílusosan a Budai vár volt, középkori zenével és fatányéros svédasztallal. A játék bemutatása egy füstös pincehelységben történt, ahol a fal mellett egy csontvázharcos rémisztgette a látogatókat. Még egy apró lovagi tornát is végigizgulhattunk, ahol természetesen a játék szelleméhez méltóan a csontváz harcos győzött a „mezei" lovag ellenében. Határozottan kellemes – remélhetőleg hagyományteremtő – este volt, pont olyan, amilyen egy Dungeon Keeper kaliberű játéknak kijár! Talán most már azt is mondhatjuk, hogy kishazánkban is elindult valami...

Del

PC GURU

87%

Sok hűhó egy jó közepesért!

TERRACIDE

Bár az EIDOS nagy sikervárományosai csak karácsony környékén jelennek meg, azért addig is kaptunk tőlük egy nyár végi pakkot. Ebben volt többek között a Terracide CD is, ami mindenképpen figyelemreméltó, leginkább a Descent-re hasonlít mindössze azzal a különbséggel, hogy '97-es köntösbe öltöztették. Végül is annak idején a Descent nagyon-nagy siker volt, amit mindenképpen annak köszönhetett, hogy hálózatban fantasztikusan jót lehetett játszani vele. (Azért az sem mellékes, hogy akkor még mindenki a Doom2-vel „Quakelt":)) Sajnos a Terracide-nak semmi hangulata nincs hálózatban, ezt mondjuk annyiban nem róhatjuk fel a fejlesztőknek, hogy valószínűleg nem is erre tervezték. Ettől függetlenül szólóban sok újdonságot nyújt a program, kezdve a töménytelen mennyiségű fegyvertől, egészen a számtalan ellenfélig. A pályák viszont nagyon egysíkúak. Nem is az a baj, hogy jobbára csak folyosókon közlekedünk, inkább az,

hogy sokkal feltűnőbb ilyen leegyszerűsített közegben a szegényes grafika. Gondolom ezt próbálták azzal ellensúlyozni, hogy D3D-t támogat a játék, sőt külön ikont kapunk az alábbi „kártyákra": ATI Rage, PowerVR, 3Dfx. (Ezért mondjuk csillagos ötöst érdemel, bárcsak minden játék ilyen civilizáltan – egyértelműen – használná a 3D gyorsítókat.) Ennek eredményeképpen a sebesség a szokásos 30f/s (esetleg több) körül mozog, illetve a BiLinear filtering-nek „hála" eltűnnek a pixelek.

Említésre méltó még a zenei aláfestés, ami egész jóra sikeredett, meg hát az első menü a játékban, ami iszonyatosan néz ki. 3D-ben forognak a feliratok, fémes textúrával, valami olyasmi mintha a cyber térbe csöppent volna a játékos. Összességében az átlagosnál kicsit jobb játék a Terracide, bár gyanítom, hogy két hónap múlva senki sem fog rá emlékezni. (Így járt!:))

Shoebaron
Shoebaron@hotmail.com

SPEED DEMON'S

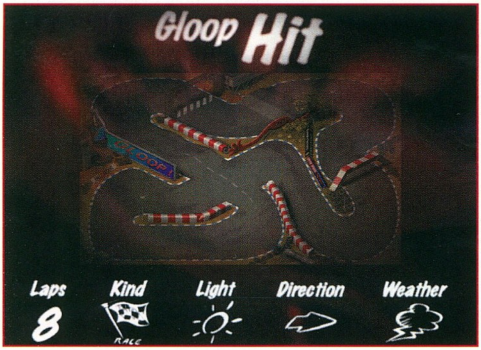
Anno még C64-en játszottam először „felülnézetes autóverseny" programmal. A Micro Machines hatalmas siker volt, s ezt követte a Super Cars Amigán, ami nagyon nagy siker lett. Sajnos PC-n jó ideig nem jelent meg hasonló program. Ami személy szerint az én kezembe került, az a Death Rally volt. Szerintem nagyon jó kis hülyeség kerekedett ki belőle. Profi volt. Épp ezért nagyon vártam valami hasonlót. Ekkor kaptam a kezembe a Speed Demons-t. Nagyon reméltem, hogy pofás kis program lesz.

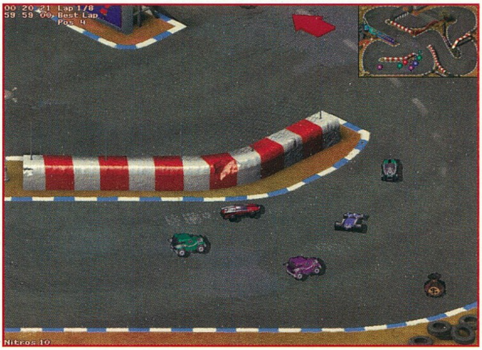
A Speed Demons Win'95 alá íródott és már első látásra megtetszett nekem. Ötletesek és szépen megrajzoltak a menük. Miután elindítottam a játékot, minden reményem valóra vált. Nagyon szép kis „Super Cars klón" jelent meg a szemeim előtt. Aranyos a grafikája, jók a hangjai, profi a zenéje. Nagyon jól el lehet játszogatni vele. Természetesen minden olyan dolog benne van, ami egy ilyen programban benne kell, hogy legyen. Lehet a motort tuningolni, a kerekeket fejleszteni, van benne nitro, egy csomó pénzt lehet benne nyerni, amit persze gyorsan el is tudunk költeni.

Profi lett a játék irányítása is, és kellőképpen megfelelő mennyiségű farolás és csúszkálás van benne ahhoz, hogy jó ideig kellemesen lekösse a játékosokat.

Szerintem nagyon profi kis program és kellő ideig le fog kötni minden olyan játékost, aki az ilyen kis versengések iránt érdeklődik. Profi !

Mr.T.



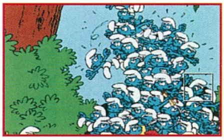


TELETRANSZPORTÖRP

Az Infogrames adta ki ezt a bombasztikus családi szórakozást ígérő programot, mely kis hazánkban magyarul jelent meg. Az itteni stáb is igencsak kitett magáért, egyszerűen fantasztikus lett a program! A szereplőket a Hupikék törpikék sorozatban már megszokott hangokkal szólaltatták meg. Fura is lenne, ha például nem Haumann Péter adná Hókuszpók hangját, nem igaz?!

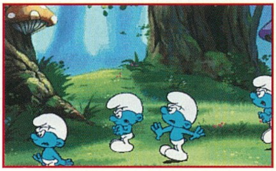
A történet szerint Hókuszpók elrabolja Törpillát, hogy a megmentésére odasiető törpöket rabul ejthesse. Törpapának azonban mint mindig, most is van ötlete, hogyan oldhatnák meg a problémát. Azonban különleges ötletének megvalósításhoz jónéhány alkotóelem megszerzésére van szükség. Ezért vállalkozó törpöket keres a nagy feladatra. Az lesz a győztes, aki először gyűjti össze a kért hozzávalókat, adott idő alatt. Ha ez senkinek sem sikerül, akkor Hókuszpók nyer.

Az ügyességi, logikai és egyéb képességfejlesztő játékokkal megtűzdelt program akciórészeket is tartogat a bátor törpök számára.



Rengeteg lehetőség, változatos játékmenet, animáció hegyek, tényleg csúcs. Mindezek tetejébe a játék már egy egyszerű 386-os konfiguráción is működik. Persze csak ha van benne CD ROM. A Teletranszportörpöt csak ajánlani tudom minden törpkedvelőnek 3-333 éves korig.

Lily



UEFA CHAMPIONS LEAGUE

BAJNOKOK LIGÁJA NB3-AS KAPUSOKKAL

A fociprogramok végeláthatatlan sorában újabb darab készült el a Chrisalis jóvoltából. A fiúk nem számítanak újoncnak ezen a területen, de most új (természetesen valódi 3D) megoldást használnak programjukban, több-kevesebb sikerrel. A játék apropójául a legutóbbi Bajnokok Ligája szezon szolgált, ezt a mérkőzés-sorozatot dolgozza fel a program. Sajnos a legnívósabb európai labdarúgótorna magas színvonalát nem éri el a róla készült szimuláció. Pedig eleinte minden nagyon bíztatóan indult... Az első képsorokat természetesen az intro szolgáltatta, és ez azonnal focira hangolt. A menübe érve számos lehetőség közül választhattam, és gyorsan edzőmérkőzést kezdtem. A csapatok sietősen kifutottak a gyepre és részben az én részben a komputer hathatós irányításával egymásnak estek. A látvány előzetes várakozásomon felüli volt: a játékosok árnyékolt vektoros figurák, akiknek igen élethű a mozgása, és a szokásos „foci-mozdulatokon" felül mindenféle „köztes" mozgásokat is csinálnak, mint pl. sorfal felállításnál

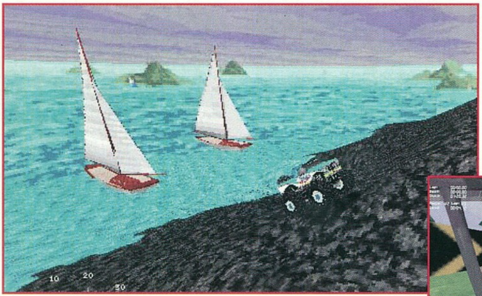
beszélgetnek, visszaadják a labdát,... Ezektől az apró extráktól teljesen folyamatossá válik a játék, és közelít a valódi életben látottakhoz. A kameranézetet persze teljesen szabadon változtathatjuk- forgathatjuk, közelíthetjük-távolíthatjuk, stb... A látvány mellett az irányítás is egészen elfogadhatónak tűnt: könnyed passzjáték és lövés, már kezdtem volna beleszeretni a programba, mikor hirtelen beborult az ég körülöttem, és egy nagy villám lesújtott rám. Kaptam egy gólt. De milyet? Az ellenfelet éppen a kapujához szegeztem, csinált egy kontrát (az elsőt a mérkőzésen), és a támadás végén az egyik játékosa laposan középen és teljesen egyenesen a kapusom szeme előtt, vagy talán között a hálómba talált. A csapatom és edzőjük, azaz én romokban hevertünk. Ezt a káoszt tetézte a közvetlenül utána kapott szinte azonos gól, majd a harmadik, aminél az eltérés csak annyi volt, hogy ez sarokra ment. Nem tudom. Valahogy ez után már nem annyira volt kedvem kupában indulni, mert egyfolytában a „minek" szó motoszkált a fejemben. A másik dolog ami még foglalkoztatott, az az volt, hogy a tesztelők egy ilyen alapvető hibát hogy tudtak nem észrevenni. Ezzel agyon is ütötték az – egyébként elég kellemes – programot. Kár érte...

Charlie

Monster Truck

Off Road

PSYGNOSIS
2xCD, P90,
Win '95, VGA, SVGA,
16MB RAM, 30MB HD,
MOUSE, Joy
Ismertebb hangkártyák



Alaposan kijutott a mostani számra a „száguldozós" játékokból, hiszen a Hard Core 4x4 után most itt a Psygnosis Monster Truck-ja. Az igazat megvallva a Gremlin-es „csoda" alaposan elvette a kedvem a bigfoot-ok világától, így kissé pesszimistán fogtam neki az újabb installáláshoz. Közben átfutott az agyamon, hogy a Psygnosis-nak volt köszönhető nem is olyan régen a Destruction Derby2, az F1, illetve a Whipeout2097 is. Máris nagyobb lelkesedéssel figyeltem ahogy a jól ismert kiadói embléma beúszik a képbe, majd morfolódik egy sort, végül kiköt egy

kerékfelnin. Woww! Ez szép volt fiúk, némi rutinnal nem volt nehéz kitalálni, hogy most jöhet a szokásos mozi. Ez gyanúsan MPEG-nek tűnt és azon kívül, hogy rövid volt, értelmetlen és csúnya, legalább full screen-en futott. (Mindegy ez van, végül is itt van jó példának az UFO3, ott is vacak az intro.) Természetesen megjelentek a szokásos ikonok, gyorsan nekivágtam egy egyszerűbb szimpla versenynek. Az options-ben nem találtam utalást 3D gyorsításra (azért ez a Whipeout után kicsit butulás...), ellenben volt ground shading, amit kicsit már nevetségesnek találtam. Így maradt az indításnál választott 320x200. Ehhez mérten alakultak a további fejlemények, értem ez alatt, hogy meglehetősen pixeles lett a kép, ráadásul a feliratok majdnem olvashatatlanná torzultak. Ezen a ponton kis híján kikapcsoltam a gépet, majd idegesítem magam egy kis Reaper Bot-os Quake után, csak aztán a leadási határidő szelleme tovább sürgetett. Szerencsére, itt jött az első kellemes meglepetés. Dacára a '96-os grafikai megoldásoknak, az autó mozgatása nagyon jól sikerült (sokban hasonlított az egyik magyar egyetemista által kreált 300K-s terep.exe-re, ami nagy sikert aratott a Guru-ban, és ezúton is szeretnénk gratulálni a készítőknek). Nincs az az idegesítő érzésünk, hogy be vagyunk zárva egy hajszálvákony fix pályára – a la 4x4 –, mehetünk gyakorlatilag mindenfelé, próbálgatva az autó adottságait. Tulajdonképpen itt legalább van valami értelme, hogy alánk raknak egy mindenjáró turck-ot. Felborulni sajnos itt sem tudunk, persze tudom nem könnyű egy ilyen járgánnyal, de mintha annak idején a Eurosporton azért láttam volna valami ilyesmit. Azért a kocsi amortizálódik, illetve kifejezetten rosszul bírja az óceánt, a jeget és a lávát. A futamok során ezekkel fogunk találkozni, mint egy-egy „ötletesebb" megoldással, valamint szerepelnek még a palettán az időjárás viszonytagságai is (eső, hó, szél). Ok, ez így nem rossz, csak borzasztóan alacsony a felbontás. Mint kiderült van hozzá egy hires.exe is, így SVGA-ban realizálódik a dolog. Nos, egy 200-as MMX processzor, 96MB RAM, meg egy Matrox Mystic együttes ereje is kevés volt, hogy sebességet adjanak a Monster Truck-nak 640x480-as felbontás mellett. Azért ez közel jár a tragikomikumhoz, fogalmam sincs kint mivel tesztelhették a program ezt a részét, de semmi nem indokolja, hogy ilyen hardware követelményei legyenek. (Persze ez itt, egy még ki nem adott, ún. „arany" CD volt, jó esetben talán csiszolnak még a sebességen.)

Adódik persze az összehasonlítás a Hard Core 4x4-gyel. Végülis ha az életem függne tőle, biztos a Monster Truck-ot választanám (egyébként egyiket sem:)), hiszen itt legalább nyújt valami élvezeti értéket a játék. A megoldás talán az lett volna, ha ebből csinálnak D3D-s verziót, így az jobb lehetett lett volna mint a Monster Truck Madness. Sajnos egyelőre még patch formájában sincs szó 3D gyorsításról, így továbbra is a jó fél éve megjelent Microsoft játék a kategória legjobbja. (Ez nem feltétlen az ő érdeme, mint inkább a vetélytársak „méltatása"...)

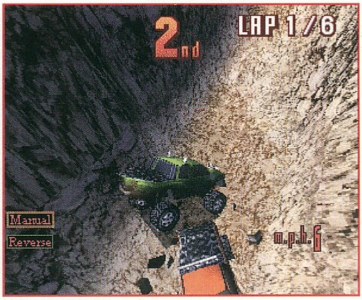
Shoebaron

PC GURU
56%
Ez a grafika már tavaly is szegényes lett volna...

Hard Core 4x4

Matchbox-ok a homokozóban

GREMLIN
2xCD, P120
Win '95, SVGA,
16MB RAM, 25MB HD,
MOUSE, Joy
MMX, 3Dfx, PoverVR
Ismertebb hangkártyák



Az óceánon túl igencsak nagy népszerűségnek örvend az autóverseny egyik speciális formája, melyben, hatalmas truck-ok

versenyeznek, a lóerőkhöz és a gépezetek méretéhez illő terepen. A Gremlin megunva, hogy mindenki „holmi" F1-es, meg Rallys programokat favorizál, úgy gondolta, hogy most valami eredetibb adaptációt ad ki a technikai sportok rajongóinak. Végül is a téma magában rejtette a jó megvalósítást, hiszen messzemenően látványos, amikor a hatalmas méretű, hegyen-völgyön átgázoló truck-ok egymásnak esnek, a kérdés mindössze az, hogy sikerül-e majd némi játszhatóságot (hangulatot) is csempészni a dologba. Nos, nem sikerült. Tulajdonképpen minden mást remekül megoldottak a fejlesztők, jó példa erre, hogy a megfelelő sebesség és a kellő számú grafikai effekt használata miatt, a Hard Core szinte minden ismertebb 3D-s kártyát támogat. (Talán okosabb ha itt már szabványokról beszélünk, mint pl. a 3Dfx vagy a PowerVR.) Mondjuk nem D3D-n keresztül, hanem közvetlenül, azon meg, hogy ez jó vagy sem, érdemes egy kicsit elgondolkodni. A D3D ugye egy Windows-os 3D felület, ami egyre közkedveltebb a software fejlesztők szemében. A másik oldal viszont az, hogy hála a Microsoft-nak, manapság szinte minden hardware gyártó elsőként emeli ki, hogy a 3D-s kártyája támogatja a D3D-t. Különbségek persze adódnak, hiszen nem azonos a tudása egy voodoo chipset-tel ellátott 3Dfx-es Monster-nak, illetve egy Virge DX-es Nitro 3D-nek (persze itt „ezer" példát említhetnék). Az eltérések többnyire a sebesség különbségből, illetve a kártya grafikai effekt tudásából fakadnak. Az, hogy a Hard Core 4x4 közvetlenül támogatja a két ismertebb szabványt (3Dfx, PowerVR) akkor lenne igazán elismerésre méltó, ha ez által a végletekig kihasználná a "helyi" adottságokat. Amit azért nem mondhatunk el, főleg, hogy a D3D-s Moto Racer kb. 60f/s-et ment, míg a Hard Core talán a felénél járhat. Na

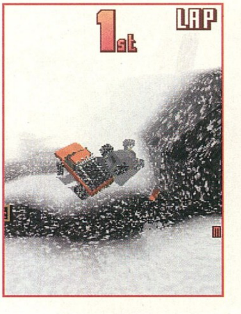
de lépjünk túl a 3D támogatáson, nézzük mi volt még szembeötlő.

Különösebb panaszunk nem lehet a körítésre, nem jobb, nem rosszabb mint amit elvárhatunk manapság egy autós játéktól. Van tehát bajnokság, futhatunk a társak vagy csak pusztán az idő ellen. Az utóbbit azért nem tudom ajánlani, mert bár a helyszínek szépek, nagyon le vannak egyszerűsítve. Marad tehát a bajnokság, amit valaki találóan csak úgy jellemzett: matchbox-ok a homokozóban. Annyi azért poén, ahogy az elején meglódul a mezőny, pörögnek a hatalmas kerekek, dübörögnek a motorok, lehet érezni a lóerőket a „levegőben". Sajnos a program egy kicsit sem szimulátor, bár ez általában nem szokott zavarni, azért valami kell, hogy értelmet adjon a dolgoknak. Bárhogy próbáltam nem lehet pl. se felborulni, se sérülni. Így igazából nem kell semmire sem figyelni, csak menni, menni és a többiek elé kerülni. Bár a terep többnyire hegyes-völgyes, leesni nem tudunk, csak az első kerekek fogják bután tolni az itt a „hegy vége" textúrát.

Közben viszont odafigyelhetünk az egyik dicséretes dologra a programban, nevezetesen a zenére. Tipikus kemény rock, és bár nem egy Ramstein, azért ide megteszi.

Két perc után is unalmas és fárasztó a Hard Core 4x4, bár kétség kívül látványos és bepillantást ad a truck-ok világába.

Shoebaron



PC GURU
54%

grafika: 80%
zene: 85%
motiváció: 0%

The Last Express

„De ha elindul a vonat...”

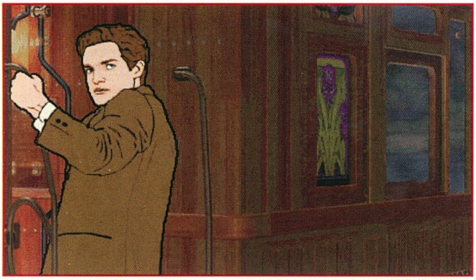
BRODERBUND
4xCD, P60, MS-DOS 5.0, Win '95, SVGA, 8MB RAM, 35MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

A Broderbund cég nem nagyon kápráztat el minket az utóbbi időben. Az utolsó igazán nagy durranásuk talán a legendás Myst volt. Az a program a maga idejében igazán nagy sikert aratott, bár mai szemmel nézve kicsit érthetetlen, hogy mit is ettünk akkoriban rajta. Eltelt azóta már néhány év és manapság egy igazi kalandjátékos már nem elégszik meg állóképekkel. Ezért is volt számomra roppant furcsa a Last Express. Bevallom őszintén kicsit megijedtem amikor megláttam a képkockánként pergő játékot és először arra

gondoltam, hogy bekrepált a CD ROM-om. Aztán kipróbáltam egy másik gépen és rá kellett döbbennem, hogy nincs itt semmi baj, csak az animátorok nem álltak a helyzet magaslatán. Igaz, sikerült ezzel a megoldással egy kis régies hangulatot adni a játéknak, de én személy szerint jobban örültem volna egy Discworld 2 kaliberű kalandjátéknak. Ez a vágyam azonban sajnos nem teljesült. Igaz ugyan, hogy kalandjátékról van szó, de nem a klasszikus értelemben. Az egész történet a híres Orient Express-en játszódik, Párizstól Konstantinápolyig. Egy egészen elképesztő kalandjátékot is csinálhattak volna ebből a témából, így azonban csak egy jó közepes lett belőle. Roppant izgalmas témát dolgoz fel a mű. Nekünk magyaroknak különösen rossz emlékeket idéz fel ez az időszak. Igen, az első világháború kitöréséről van szó. 1914-re a régi nagyhatalmi rendszerek megérettek egy drasztikus átalakulásra. A porosz hadigépezet már évek óta csak az alkalmat leste, hogy lecsaphasson a szomszédos országokra. Az orosz proletárok egyre inkább a cári önkényuralom ellen fordultak. Egy Lenin nevű agitátor sorra járja a városokat és a gyári munkásokat lázítja beszédeivel. A hajdan erős Osztrák-Magyar Monarchia testén vékony repedések jelentek meg. Ferenc József császárnak szüksége volt egy rövid, nagyobb véráldozatok nélküli háborúra.

A sors fintora, hogy egy Fekete Kéz nevű szerb terrorszervezet pont ebben az időszakban hajtott végre sikeres merényletet az osztrák trónörökös, Ferenc Ferdinánd ellen. A merényletet június 28-án követték el. Ezt követően a Monarchia olyan ultimátumot intézett Szerbiának, melyet azok nem fogadhattak el. A császár meg akarta mutatni, hogy a Monarchia még mindig a régi, s elbizakodottságában megígérte, hogy mire lehullanak a levelek a katonák már ismét otthon lesznek. Mint tudjuk sajnos nem így történt. Szerbia oldalán más nagyhatalmak is bekapcsolódtak a küzdelembe. Hamarosan hadban állt szinte egész Európa. A hadüzenet eredménye egy négy évig tartó világégés lett, melynek eredményeképp nyolcvan millió ember halt meg, illetve lett sebesült.

Az utazás a vonaton július 24-én kezdődik Párizsban és három napig tart. Az utunk végcélja Konstantinápoly, az Oszmán Birodalom fővárosa, ahol szintén elég forró a helyzet. Egy fiatal amerikai doktort személyesítünk meg, aki a barátja hívására érkezik, kicsit késve. Még szerencse, hogy egy talpraesett francia lány egy

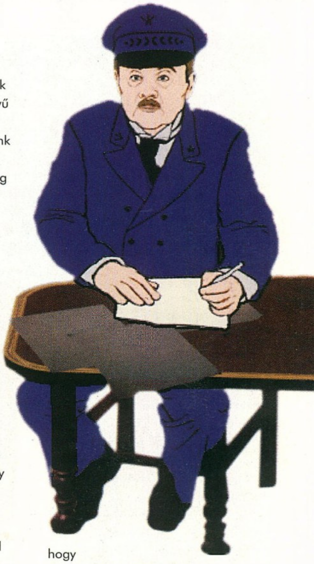


motorbiciklin utoléri a vonatot és át tud ugrani. Itt kapcsolódunk be a történetbe.

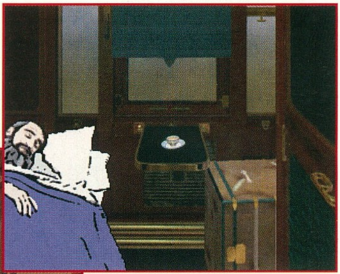
Mielőtt a teljes leírást leadnám a játékról, illik pár szót elmondani róla. Három CD-n terpeszkedik a drága, de nem az animációk, illetve a mozijelenetek töltik meg a korongok nagy részét. Természetesen megy DOS, illetve WIN95 alatt is. Igazából nincs semmi különbség köztük, bár a DOS hajlandó normálisan futni még 8 MB RAM-mal is. Egyik verziónak sem kell erőgép, itt inkább a CD-nk sebessége számít. Igaz, hogy a program nagyfelbontású, de sajnos csak a képernyő felét használják ki, számomra rejtélyes okból. Ez bizony már a történet kezdetén is roppant zavaró volt számomra. Ahogy haladtam előre a történetben, úgy vált egyre világosabbá, hogy itt el kell felejteni a klasszikus értelemben vett kalandjátékokat. A tárgyak használatának itt bizony csak harmadrangú szerep jutott. Ebben a programban a legfontosabb az, hogy a megfelelő időben a megfelelő helyen legyünk. Mint tudjuk ez igen nehéz dolog egy játékban. Könnyedén előfordulhat, hogy éppen vizsgálódunk egy teremben és egy másikban valami fontos dolog történik. Ezért találták ki a készítők, hogy egy óra segítségével vissza lehessen pörgetni az időt. Tehát nem számít, hogy lemaradunk valamiről, bármikor odamehetünk akár utólag is. Gyakran el fogunk halálozni a kaland során. Ilyenkor a program automatikusan berak arra az utolsó pontra, ahol még nem követtünk el egetverő marhaságot. Ezzel a módszerrel vég nélkül próbálkozhatunk a helyes megoldással. (Persze sokkal egyszerűbb a leírást elolvasni!)

A játék mellett a CD-ken található még egy 10 perces videoanimáció, mely a készítők munkáját mutatja be. Nagyon ügyeltek a részletességre és a korhűségre. Szinte megszólalásig hasonlítanak a játékbeli helyszínek

az eredetihez. A szereplőket eredeti színészekről mintázták, csak később lettek átrajzolva. Munka tehát bőven van a Last Express-ben, a kérdés csak az, hogy az a korosztály akit a játék megcélzott, mennyire vevő az efféle apró részletekre. Szerintem nemigen.

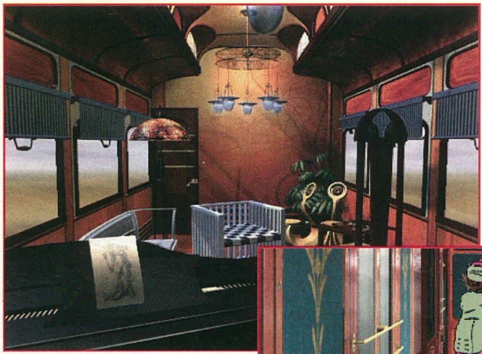


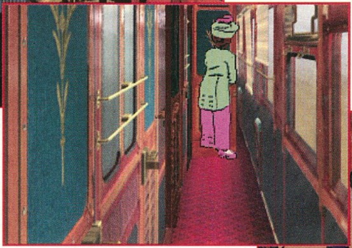
Tehát nagy nehezen sikerült utolérnünk a vonatot. Érdeklődjük meg az egyik kalauztól, hogy melyik a barátunk kabinja. Benézve szörnyű látvány tárul a szemünk elé. Valaki vagy valami szinte széttépte barátunk arcát. Nem árt sietni, mert hamarosan letartóztatnak gyilkosság vádjával. Vegyük fel a hullát és dobjuk ki az ablakon, de ne feledkezzünk meg a véres kabátunkról sem. Vizsgáljuk át jó alaposan a kabint és vegyük magunkhoz a táviratot és az orosz nyelvű pergament. Itt az ideje, hogy alaposabban körbenézzünk a vonaton. Nem árt mindenkivel elbeszélgetni egy kicsit, hátha tud valami okos dolgot. Sajnos a program nem tudja kiírni az angol szöveget, csak ha mondjuk franciából fordít. Ez egy kicsit nehézkessé teszi a játékmenetet, de azért lehet boldogulni. Tudom, hogy nem valami szép dolog a hallgatózás, de a Last Express-ben kifejezetten célravezető. Sok információt csak ezzel a módszerrel tudunk megszerezni. A legnagyobb társasági élet természetesen az ebédlőben és a dohányzószobában zajlik. Itt ismerkedhetünk meg a fontosabb szereplőkkel. Itt van mindjárt a köpcös német, August. Ő nem más mint egy sunyi fegyverkereskedő, aki a szerb nacionalistákat látja el fegyverrel, persze tisztes haszon reményében. Aztán itt dohányzik Alexei, a magányos orosz férfi, aki valójában anarchista és a táskájában elegendő robbanóanyag rejlik ahhoz, hogy akár az egész vonatot is felrobbantsa. Az öreg gróf és szép unokája, Tatania, az orosz arisztokráciához tartozik. Érthető,



hogy nem nézik jó szemmel honfitársuk ténykedését. Valahonnan ismerhették egymást, mert rögtön az első nap összevesztek. Hiába az orosz arisztokrácia. Nem szabad kihagyni a felsorolásból Kronos-t, a milliomost sem. Őt nem a pénz, hanem valami egészen más, nagy értékű régiség vonz. Ez pedig nem más, mint a legendás kínai régiség, a Tűzmadár. Utazik a vonaton még egy kémnő is, a vonzó Anna Wolf. Természetesen pont belé lesz

szerelmes a fiatal doktor. Nem maradhattak ki a szerb hazafiak sem az utaslistából. Nekik Milos a vezetőjük, s csak egyetlen cél lebeg a szemük előtt, megszerezni a fegyvereket. Ennek elérésének érdekében még a gyilkosságtól sem riadnak vissza. Különösen veszélyes





Vesna, a cigánylány aki elég sötét pillantásokat vetett felénk.

A vonaton utazik még két barátnő is, kiknek Sappho-i barátsága láthatóan senkit sem botránkoztat meg.

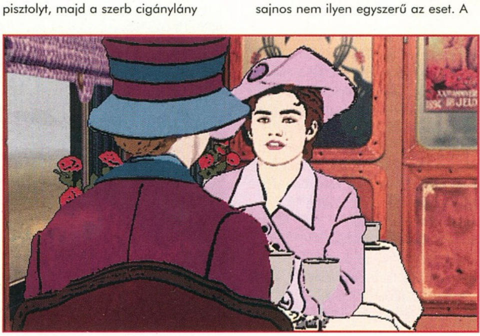
Az ebédlőben vessünk egy pillantást az orosz anarhista naptárába. Furcsa mód ki van emelve egy időpont, nem árt ha megjegyezzük. Beszélgessük ki magunkat, majd térjünk vissza a kabinunkba. Ott Milos késsel támad ránk, ezért fegyverezzük le. Hamarosan a francia rendőrség át fogja kutatni a vonatot. Úgy látszik valaki felfedezte a hullát a sínek mentén. Nyissuk le az ablakot és másszunk ki rajta, egy idő után elmúlik a veszély. Itt az ideje egy kis alvásnak, melyet egy lidérces rémálom szakít félbe. Látogassuk meg a csinos Anna-t ebben a kései órában. Nem igazán örül nekünk, de azért fogad. Bemutat MAX-nek, a hatalmas kutyájának. A csevelyt egy sikoltás szakítja meg. Az öreg orosznak rohama volt. Miután lecsillapodtak a kedélyek, menjünk vissza aludni. Ez volt az első napunk a vonaton.

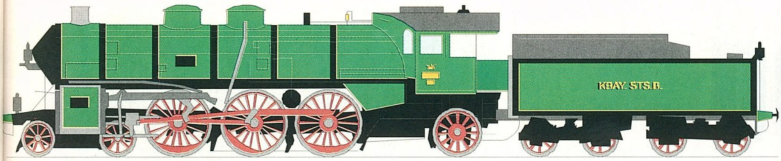
Másnap reggel keressük meg Tatania-t és adjuk oda neki az orosz pergament, hogy fordítsa le. A folyosón egy kisgyerek játszik egy síppal, de nem hajlandó nekünk adni. Kellene valami ami még a sípnál is jobban érdekli. A mamájának említi is, hogy látott egy szép nagy, fekete bogarat, csak az mindig megszökött előle. Ugorjunk be az ebédlőbe és üljünk le az óra alatti asztalhoz. Ürítsük ki a gyufás skatulyát és fogjuk meg vele a bogarat. Cseréljük el a kisfiúval a sípra. A kalauz tájékoztat minket, hogy az utasok szórakoztatására Kronos lakosztályában Anna egy koncertet fog adni, s mi is meg vagyunk rá invitálva. Várjuk meg, míg mindenki elmegy a koncertre és osonjunk be a gróf fülkéjébe. A mosdó alatti kisszekrényben egy aranytojást találunk. A zajra azonban felébred a beteg gróf, de láthatóan nem érdekli, hogy éppen most szabadítjuk meg egy vagyont érő műkincstől. Vigyük el a kabinunkba, majd élvezzük egy kicsit a zenét. Vegyük észre, hogy a milliomos szolgája elmegy, majd néhány perc múlva visszatér. Most vizsgálja át a fülkéket, feltehető hogy a tojást keresi. Mi is osonjunk ki, és menjünk el az E fülkébe. Másszunk ki az ablakon és törjünk be Anna lakrészébe. Szerencsére a kutya már nincs itt, mivel bezárták a poggyásztérbe.

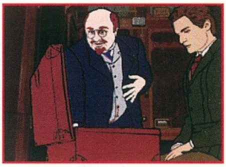
Kutassuk át az ékszeres dobozt, melynek az alján találunk egy kulcsot, ami minden ajtót kinyit a vonaton. Másszunk fel a vonat tetejére, és induljunk el Kronos lakosztálya felé. Törjük be az üvegtetőt és ugorjunk le. A falon egy titkos kapcsolót találhatunk, mely egy rejtekhelyet nyit meg. Vegyük fel a bőrönd aranyat, majd sétáljunk ki a koncertre. Kronos halálra rémül, mikor meglát minket a bőrönddel. Ne foglalkozzunk vele, ennyi ember előtt úgysem mer botrányt csinálni. Rejtsük el a táskát az ágyunk alatt. Keressük meg a kutyát a poggyásztérbe (oda lett bezárva) és dugjuk el a ketrecébe az arany tojást. Ott legalább biztonságban lesz egy darabig. Az aranyra igazán nincs is szükségünk, csak azért kellett, hogy elaltassuk a kapzsi német gyanakvását. Miután megmutattuk neki, vigyük vissza Kronos-nak.

Térjünk vissza ismét a poggyásztérbe és vizsgáljuk meg a német ládáját. Először Anna fog ránk pisztolyt, majd a szerb cigánylány ront nekünk egy késsel. Térjünk ki mindaddig a támadás elől, amíg Anna vissza nem szerzi a pisztolyát. Erre aztán elmenekül a cafka. Kiderül, hogy a láda tele van gépfegyverrel és municióval.

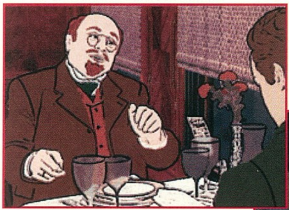
Innentől kezdve egy kicsit sűrűsödnek az események. Kutassuk át az anarchista lakrészét és tulajdonítsuk el a detonátorát. Biztosan nem fog örülni neki. Az éjszaka folyamán is történik egy két fura dolog. Alexei meglátogatja a beteg grófot és Tatania-t a lakrészükben. Veszekedés tör ki, melynek végén az öreg gróf megöli Alexei-t. Ez nem is lenne akkora baj, de valaki ellopta az ebédlőből az órát. Úgy látszik, hogy a detonátort helyettesítette vele a megboldogult. Keressük meg a bombát és próbáljuk meg hatástalanítani. Az egyik őr mellett található fali fülkébe lett elrejtve. Kicsit toljuk fel a dobozt, majd gyufával égessük el a kék drótokat. A fadobozt véletlenül se nyissuk ki, inkább fordítsuk meg és a pántokat szereljük le. 10 óra 40-re van beállítva a robbanószerkezet, tehát nem árt ha sietünk. A legegyszerűbb mód az lenne, ha az egészet kivágnánk az ablakon, de sajnos nem ilyen egyszerű az eset. A





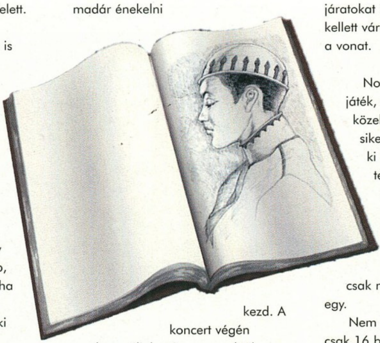


táviratot kell az érintkezők közé becsúsztatni, hogy ne legyen robbanás. Megmenekült a vonat, mindenki mehet csicsikálni. Illetve mehetne, ha a szerb mozgalom át nem veszi az uralmat a vonat felett. Persze nekünk muszáj beleavatkoznunk, ezért kapunk is egyet a fejünkre. A poggyászkocsiban térünk magunkhoz, ahol kissé összekötöztek. A padlón heverő gyufaszálak segítségével szabaduljunk ki. Verjük le az akadékoskodó szerbet, majd szabadítsuk ki Annát. Másszunk fel a vonat tetejére. Itt két kemény ellenfelünk is lesz. Az egyik egy vasrúddal felfegyverkezett szerb, akit csak úgy tudunk legyőzni, ha elkapjuk a vasrudat. Rögtön utána fog támadni a lány is, aki egy éles szablyával van felfegyverkezve. Nem sok mindent tudunk vele kezdeni, jobbára csak védekezünk. Öt hat sikeres blokkolás után hasra veti magát, s ebben nem árt ha követjük a példáját. A végén persze ő fog nagyot esni a vonat tetejéről. Tereljük át az utasokat a

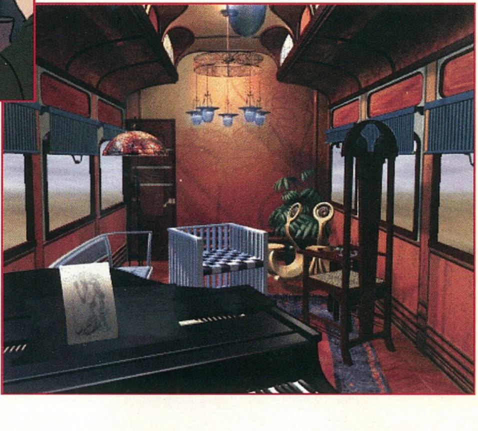


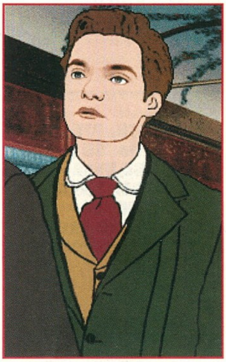
hálókocsikba, majd kapcsoljuk le őket. A mozdonyt még mindig Milos vezeti, de Anna egy jól irányzott lövéssel leteríti. Engedjük ki a féket és száguldjunk át a sorompón. Izgalmas vonatos üldözés veszi a kezdetét, melynek a végén természetesen megmenekülünk. Keressük meg Anna-t a poggyászkocsiban, s boruljunk a karjaiba. Konstantinápolyig biztosan nem fog unatkozni...

Már csak a legendás Tűzmadár rejtélye maradt hátra. Szerezzük vissza a tojást, majd nyissuk ki. Az orosz pergamen jó szolgálatot tehet ebben. (Ausztrália-tengerkék, Dánia-kék, Kína-vörös, csendes óceáni szigetek-lila, Közel-Kelet-zöld) Jó sorrend esetén kinyílik a tojás és a madár énekelni



kezd. A koncert végén használjuk rajta a gyerektől kapott sípot, mire a madár megkergül. Kissé átalakítja Kronos és szolgája arcberendezését. Kiugrunk az ablakon, még időben. Tatania pont ezt a pillanatot választotta, hogy megsemmisítse a fegyverszállítmányt. Egy öngyújtóval az egész lőszerkészletet lángra robbantja. A robbanásban az egész vonat megsemmisül. Ezzel kezdetét veszi egy négy évig tartó esztelen vérontás.





A legendás Orient Express egészen az első világháború kitöréséig zavartalanul üzemelt. A háború azonban megakadályozta a társaságot, hogy menetrendszerinti járatokat indítson. Egészen 1932-ig kellett várni, hogy újra üzemelhessen a vonat.

Nos igen, kicsit hosszú volt a játék, s utólag visszagondolva közel sem hozott annyi sikerélményt. Maga a sztori jól ki lett találva, de nekem a technikai megvalósítása nagyon nem tetszett. Kicsit el lettem kényeztetve a teljesen animált kalandjátékokkal. A baj csak az, hogy azokból csak negyedévente jelenik meg egy.

Nem árt figyelni arra sem, hogy csak 16 bites hangkártyával hajlandó működni a program. Egy darabig még várnunk kell az év kalandjátékára. Erre szerintem a legnagyobb esélye a LucasArts üdvöskéjének, a Curse of the Monkey Island-nak lesz. Addig azonban még várnunk kell néhány hónapot, s ha valaki nagyon unatkozik, akkor az előveheti a Last Express-t.

Mocsy

PC GURU

89%

Jó sztori, átlagosnál gyengébb technikai kivitelezéssel.

Blood

Csuhás ellen reszeltcsövű

EIDOS
2xCD, P75,
DOS6.0 Win '95 (movie),
VGA,SVGA
16MB RAM, 75MB HD,
MOUSE
Ismertebb hangkártyák

A Duke3D Build engine-je sokadik megnyilvánulásaként üdvözölhetjük körünkben eme programot, ami a Doom megjelenése óta legkézenfekvőbb – bár ezidáig ki tudja miért, de sohasem használt – címet viseli (a Doom megjelenése után Masell javasolt egy hasonló címet egy klón számára: Mood – ami ugyebár „hangulatot" jelent). Blood – azaz vér az bőven van a játékban, de persze enélkül nem is háromdé ticsung a háromdé ticsung. Érdekes módon sok országban tiltakoznak az ilyenfajta erőszakmegnyilvánulások miatt, és erre több példát láttam-hallottam. A Carmageddon c. játék pl. 3 különböző verzióban jelent meg. A „normál" verzióban fröcsög a vér-zsiger mix, aztán a szoftosított verzióban már zöld a vér és persze zombikat (creature) kell irtani. A full extrás változatban már se vér, se semmi (se játék?). Nintendo 64-esen a Turok van megvariálva. A német verzióban robotokat kell lelőnünk, ezek egyszerűen elpárolognak, az angolban pedig

indián harcosokat, akik keményen agonizálnak, rángatóznak a földön, a nyakukat taperolják, miközben az ujjaik között spriccel a Blood. Nos, az ilyenfajta „cenzúrát" elítélem, persze az is lehet, hogy csak azért, mert még nincs kis Sakman...

Vissza a témához.

A szerzőgárda kitett magáért, már ami a marhaságokat illeti. A Blood teljes mértékben kiparodizál mindent, amit csak el lehet képzelni, sőt! A sort a nagyszerűen kivitelezett Help kezdi (gy.k. F1 – tessék kipróbálni!). Az „öregebbek" ráismerhetnek egy-két szaurusz kövületre: Donkey Kong, Asteroids, Pac Man. Hihetelen, hogy ilyen baromság az eszébe juthat valakinek. A többi dolog a játék közben jön elő – csak figyelmesnek kell lenni. Hősünk beszólásai csak tetézik a dolgot, hiszen a legváratlanabb pillanatokban hallatja hangját – amolyan Duke-osan (hallottátok már a poénos kedvű emberkék kreálta magyarul beszélő (szélesvásznú, stb) Duke3D-t – Nobel-díjat nekik de azonnal!). A tükörnél (...oouh just me), a mosdókagylónál (i love my hand bloody), az állomáson (ticket please?), a bokorlabirintusban (here is Johnny), a harmadik főszörny kinyírásakor (good doggy, play dead!) és még sorolhatnám a dolgokat, csak nem sorolom, mert egy egész oldalnyi lenne. Ha egy pár pillanatig magára hagyjuk hősünket, akkor elkezd

énekelgetni gyönyörű bariton hangján. Ezek mind olyan apróságok, amik alaposan feldobják a játékot.

Ami a grafikát illeti, a Redneck Rampage után könnyű elképzelni mi mindent lehet kihozni a Build Engine-ből. A Blood-ban sem lehet panasz a helyszínek kinézetével, néhol tényleg elképesztően jól néznek ki a dolgok – főként a második szint bokorlabirintusos részénél tetszett a megvalósítás, ja és persze a vidámparkos rész az első epizódban. A járulékos grafikai elemek is jók lettek. Jó ötlet a vonatozás, meg a bányában a csillézés, meg

általában ezek a mozgó dolgok (a Duke-ban is metrózhattunk). Sajnos nem bírom ki, hogy ne kritizáljam újra a Redneck Rampage-et, hiszen itt az újabb ékes példa arra, hogy a Build Engine-nel lehet szép grafikájú, pergő játékot csinálni (és a Shadow Warrior sem töltöget). Valahol annál a 150 megás file-nál cseszték el a dolgot. A Blood-dal ilyen problémák nem lesznek, mert játék közben általában nem, vagy igen keveset töltöget.

Visszatérve a grafikához. A Flare Gun-nal v. Gas Can-nel megmelengetett ellenfél agonizálása igen eredeti, kissé talán durva is. A pókcsípés hatására a grafika elmosódik, mintha elbódulnánk – ez is jópofa ötlet. A hanghatásokat viszont megint valami eldurrant agyúnak kellett kitalálni. A csuhások hangja valami fenomenálisra sikeredett, és akad jópár igen gusztustalan hang is – például amikor a dagadt tűzhalált hal. A CD-s soundtrack szintén nem rossz, nekem a 4-es track-en levő anyag tetszett a legjobban (gyermekkórus...).

A shareware változatban persze nem volt teljes a szörnyválaszték, akadnak egyéb monszterek is. Van a halmonszter, aminek csak a hangja ijesztő, pár skúló elég neki. Viszont ki tud jönni a vízből! A pókok között többféle van. A nagyból nemcsak a második pálya végén kapunk, hanem később is – bár nem túl kemény a bőre, de kis pókokat tojik. Van egy kaszás szellem, ami a kezdetekben sok menekülést eredményezett. Amíg nem materializálódik, addig lőhetjük, de minek, viszon csak a közvetlen közelünkben változik vissza, amikor már lecsap a kasza. A megoldás a sawed off speclövése, két csőből egyszerre. Ebből három az arcába amikor közel jön (csigavér!!!), és annyi neki az idő. Aztán van tűzköpő kutyulimutyuli. A Tesla Cannon két sorozata helyreteszi, viszont van egyszerűbb – lőszertakarékos – kivégzési módja is. A vizet nagyon nem szereti, ezért ha akad a közelünkben némi hákettőó, akkor oda kell csalni, és beleugrani előtte a vízbe. Mint minden jó kutya,

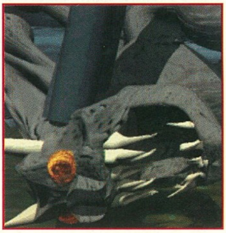
ő is ugrik utánunk – vesztére... Juteszembe, a módszer a Gargolyle-ekre is jól alkalmazható. Van a lukasmellű dagadék (olyan igényesen köhécsel), aki folyamatosan belépésre invitál valamiféle pártba, vagy mibe (join us...). Nos, őrá sem kell lőszert pazarolni, egyetlen flare-től is tűzbe jön. Általában a karcsúbb ellenfelekre egyáltalán nem érdemes egyetlen flare-nél többet pazarolni. Poén

szinten vettem a vidámparkos pályán a The Hand-et a rács mögött, de mint kiderült „ő" is kemény ellenfél (menj csak közel a rácshoz...). A többi világban sűrűbben elő fog fordulni, néhol tömegesen is. Ha már a nyakunkba kapaszkodik, akkor a „jump" és „use" gombok őrült nyomogatásával próbálhatjuk lerázni, néha sikerrel. Egyébként az utóbbi idők egyik legjobb ötlete a Duke klónok között.

A fegyverek között a leghasználhatóbb a Voodoo Doll, aminek a „speclövése" mindenkit lehalaszt a látóterünkben. Ezalól kivételt képeznek a főszörnyek, amelyekhez több kézkörzés kell. A Life Leech-et nem igen használtam, mivel csak a negyedik világban kapunk belőle – túlzottan nem tűnt erősnek, csak szépnek ahogy lő. A lőszer (Trapped Soul) elfogyása után is lehet lőni vele (health-ünk rovására), viszont ha eltalálunk valakit, akkor gyógyulunk tőle. A shareware-ben Incinerator-nak nevezett stukkert átkeresztelték Napalm Launcher-nek (ugyanazt tudja). A dinamitrudakkal párosított kétféle Detonator – Remote és Proximity – sokszor használható eredményesen. A Tesla Cannon szintén erős fegyver, sajnos csak 5-ös rövidsorozatokat lehet vele lőni. A Spray Can elég debil ötlet (bár már lelőtték a hackerek a Doom 3-ban), a speclövése igen érdekes: egy egész dobozt meggyújt hősünk. Ez eldobás után nagyobb területen tudja kifejteni „jótékony" hatását (egyébként még jó, hogy a csuhások a puskaport találták fel, és nem az azbesztet). A főellenfelekre egyébként sem árt tartalékolni a hatékonyabb fegyverek lőszereiből: vudubaba, Tesla lőszer, Napalm lőszer. Szükség lesz rá.

Sajnos akadnak benne kényelmetlen megoldások. Plö a save-load-nál nemtom` mért nem oldották meg a Duke-nál jól bevált „halál esetén töltöm az utolsó állást" effektust. Néha borzasztóan zavaró, főként amikor sokat kell állást visszatölteni – ilyenkor e nélkül is éppen eléggé síkideg az ember. Az F9 elvileg az utolsó állás kviklódere, de nem az utolsó mentett, hanem az utolsó töltött állásé (nos...). Van más is. Az animokat csak Win 95 alatt játsza le. Ezt se tudom mire vélni. Nem tetszett a fegyverek prioritáskezelése, hiszen a Tommy Gun kifogyása után a Napalm Launcher-t adja be a program. Na és persze mikor fogy ki a Tommy Gun: amikor az ellenfél már jó közel ért hozzánk – és akkor a program átkapcsol Napalm Launcherre.

SakmaN



PC GURU
86%
Hüm, hüm...

Extreme Assault

Szép új 3D világ

BLUE BYTE
2xCD, 486DX4-100, MS-DOS 5.0, SVGA, 8MB RAM, 50MB HD, MOUSE, JOYSTICK
Ismertebb hangkártyák

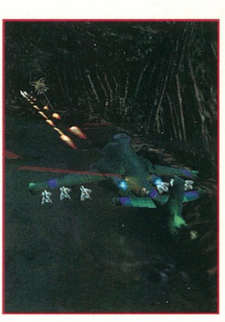
Még valamikor tavaly ősszel láttam először egy teszt verziót belőle Londonban. Az igazat megvallva nem is nagyon estem tőle hasra, pedig a Blue Byte-os PR Manager igencsak

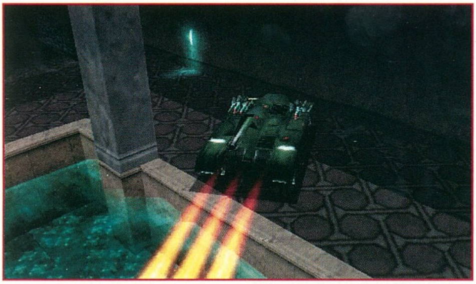
áradozott róla. Nem is igazán értettük Del-lel, hogy mit is esz ez a figura ezen a játékon. Hisz ez nem más, mint egy szimpla lövöldözős játék. Megyünk a helikopterrel vagy tankkal és leszedünk mindent ami az utunkba kerül. Csak most, a végleges játék megjelenése után értettem meg, hogy itt azért jóval többről van szó.

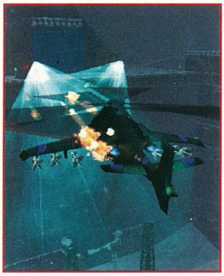
Annak idején talán a Comanche lehetett ekkora pukkanás. Pedig az sem volt igazi szimulátor, mégis milyen jókat el lehetett vele lövöldözgetni. Pontosan ez a helyzet az Extreme Assault-tal is. Már rögtön az első küldetések alatt ízelítőt kapunk arról, hogy milyen fantasztikus grafikai megoldásokkal állunk szemben. Egy halom felbontást támogat, úgyhogy a gyengébb gépek tulajdonosai is simán tudnak vele játszani. Az MMX-et is alapból támogatja, de még egyelőre nem volt hozzá szerencsém. Ami viszont igazán döbbenetes az a 3Dfx. Még talán játéktermekben sem látni ilyen bombasztikus grafikát. A tereptárgyak és ellenfelek annyira ki lettek dolgozva, hogy a játékos sokszor azért veszít, mert elfelejt lőni, annyira szép az elé terülő látvány. Ehhez jön még egy igazán hangulatos zene és máris kész a lövöldözős játékok új királya. Ehhez képest a Comanche 3 kismiska.

Ami még igazán dicséretes, az az, hogy van sztorija a játéknak. Nem csak egyszerű küldetéseket kapunk, hanem azoknak tényleg van is értelmük. Van olyan misszió például, amikor egy lelőtt pilótát kell megmentenünk egy várromnál. A következő misszióban ő lesz a wingman-ünk.

A gép amivel repülünk egy futurisztikus helikopter. A készítők nem sokat törődtek azzal, hogy minél pontosabb repülési modellt alkossanak. De nem is ez volt a céljuk. Egyszerre hat irányított rakéta







fér el a gépen. Kétfajta lézerágyút használhatunk. Az első automatikusan befogja a célt és mindig igyekszik azt követni. Ezt a fegyvert célszerű gyorsan mozgó célpontok ellen használni. A másik viszont az álló célpontok megsemmisítésében verhetetlen. Jóval nagyobb sebzést okoz. A többi

fegyvert a játék elején még nem tudjuk használni, majd az idegenek pusztító eszközeit kell ellopnunk. Szükség is lesz ezekre, mivel a végső ellenfél már az idegenek gigantikus méretű anyahajója lesz. Azt csak fejlett technológiával lehet megsemmisíteni.

Fontos eszköz még a gép pajzsa, ezt a képernyő felső részén található csík jelképezi. Ha lemegy nullára, akkor látványos robbanás kíséretében elhalálozunk. A fegyverek és a pajzs utánpótlására van lehetőségünk. Ha lelövünk egy ellenfelet, akkor van rá esély, hogy valami megmarad a lőszerkészletéből vagy pajzsából. Ezeket tudjuk felvenni. Mondtam már az elején, hogy a realitáshoz nincs túl sok köze, ennek ellenére azonban roppant szórakoztató.

A felszíni küldetések után előfordul, hogy egy kiterjedt barlangrendszert is kénytelenek leszünk felderíteni. Itt tartják fogva az idegenek az elrabolt falusiakat. A küldetések itt átmennek támadó jellegből mentőakcióba.

Négyféle nehézségi szint található a programban, de ezt elég ötletesen oldották meg. Könnyű szinten csak az első két küldetéssorozatot lehet megcsinálni, ha tovább akarunk lépni akkor bizony egy nehézségi szintet is feljebb kell lépnünk. Az utolsó két szintet már csak nehéz fokozaton érhetjük el.

Az igazat megvallva nem tartoznak a lövöldözős játékok a szerkesztőség tagjainak kedvencei közé. Mi már csak megmaradunk a hagyományos Quake partiknál. Az Extreme Assault azonban új színt hozott ebbe a stílusba. Eddig csak két dimenzióban játszhattunk ilyen stuffokat, de úgy látszik, hogy most átnyergelünk 3D-be. Az is elég nagy újítás, hogy egy programban egyszerre található egy kimagasló színvonalú helikopter szimulátor és egy hasonló kaliberű tank szimulátor. Mindkettő megállná a helyét egy önálló játékban is. Véleményem szerint a jövő játékait is ez a kettősség fogja jellemezni. Több játékot fogunk kapni egy árért.

Kinek ajánlom az Extreme Assault-ot? Szinte mindenkinek. Még azok is belefeledkeznek, akik mellesleg idegenkednek ettől a stílustól. Nem tartom magam egy lövöldözős megszállottnak, de bizony előfordult, hogy a szomszéd sráccal éjszakába nyúlóan játszottunk az Extreme Assault-tal. Szinte abbahagyhatatlan. Ennek ellenére hallottam már olyan véleményt is, hogy a x. küldetést már valaki unalmasnak találta. Nem tudom, engem mindig megleptek a grafikai megoldások.

Nem akarom tovább dicsérni a játékot, ezzel mindenkinek meg kell ismerkednie. Valamelyik régebbi CD GURU-n már volt egy demo, érdemes megnézni.

Mocsy

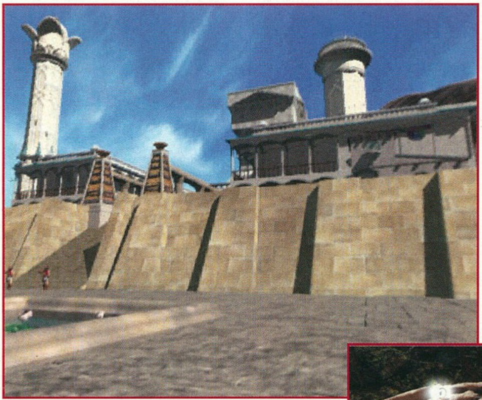
PC GURU

92%

Csak addig szép, amíg nem látod a 3Dfx verziót.

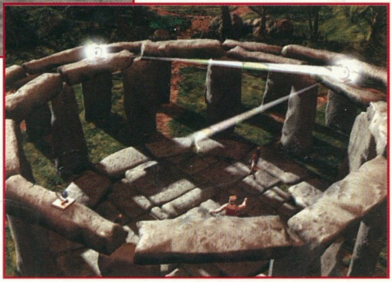
Atlantis
The Lost Tales

CRYO INTERACTIVE
4xCD, P90,
MS-DOS 5.0, Win '95,
SVGA,
8MB RAM, 10MB HD,
MOUSE
Ismertebb hangkártyák



A Cryo cég neve nem cseng ismeretlenül a kalandjátékosoknak. A specialitásuk a renderelt kalandjáték. Már nagyon régen a piacon vannak, ők adták ki még jó néhány évvel ezelőtt a Dragon Lore első részét. Aztán jöttek a folytatások, de azok közül egy sem ragadott meg igazán. Az utolsó programjuk, amit teszteltem az a Dragon Lore 2 volt, ami szerintem katasztrofálisra sikeredett. Ezért is néztem gyanakodva az Atlantis dobozán terpeszkedő Cryo feliratra. Annál nagyobb volt a meglepetésem, amikor elindítottam a programot. Mintha nem is ugyanazok csinálták volna a programot. Szóval pozitív irányban csalódtam egy hatalmasat. Maga a látvány ragadott meg leginkább. Szinte mindent lerendereltek a Cryo-s fiúk (lányok). A mozgás ugyanúgy lett megoldva, tehát nem mozoghatunk szabadon, de ha megállunk, akkor bizony az egérrel szabadon körbetekinthetünk egy pillanat alatt. Ez egyrészt roppant kényelmes, másrészt meg igencsak látványos. Technikailag tehát most nagyot alkotott a csapat. Persze nem minden volt ennyire tetszetős. A renderelt emberek még mindig valami borzasztóak. Nincs fog a szájukban és nekem inkább gumibábúknak tűnnek, mint rendes emberi lényeknek. Persze ez csak apróság, s nem is nagyon foglalkoztam vele. A történet színhelyéül egy elég egzotikus helyet választottak. A legendás Atlantisz szigetén játszódik a kaland. Valamikor a távoli múltban járunk, mikor még a sziget a tenger felszínén helyezkedett el. Az ottani emberek nem ismerték a háborút és a békétlenséget. Halászattal és gazdálkodással teltek a békés hétköznapok. Az egész sziget Rhea királynő fennhatósága alá tartozott, aki bölcsen irányította a népét. Az atlantisziak olyannyira fejlettek voltak mind technikailag, mind építészetben, hogy könnyűszerrel az uralmuk alá tudták volna vonni a szomszédos törzseket. A Szent Egyensúly érdekében azonban nem avatkoztak be az emberiség fejlődésébe. A fejlettségük alapja a kristály technológia.

Ezeket a ritka ásványokat igen nagy becsben tartják Atlantisz szerte. Pótolhatatlanok, ezért csak a szakértők kaphatnak belőlük. Ezeknek az ereje hajtja azokat a repülő szerkezeteket, melyek folyamatosan járják a világot. A léghajók elsődleges feladata a megfigyelés, erőszakos cselekményekre soha sem használják őket. A kristályok eredetéről csak legendák maradtak fenn, ezek között van egy, mely azt állítja, hogy a távoli múltban a csillagok közül érkezett idegenek hozták magukkal őket. Vannak olyanok is, akik állítják, hogy ezek az idegenek voltak az atlantiszi emberek ősei. Ez azonban manapság már senkit sem érdekelt. Ment tehát minden a maga útján szépen. Senki

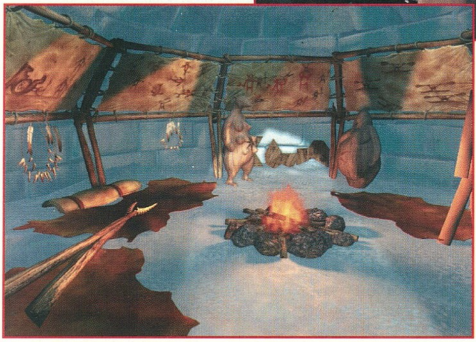


sem sejtette, hogy egy fiatalember érkezése miféle következményekkel jár majd a szigetlakók életében. Gondolom nem árulok el túl nagy titkot, ha megemlítem, hogy a játék végén az egész sziget a levegőbe fog repülni.

Már a történet kezdetén kellemetlen dolgok történnek. Ismeretlenek megölik a királynő kíséretét, Rhea-t pedig elrabolják. Mi lettünk volna a legfrissebb tagjai a

kíséretének, s éppen ezért lelkiismeretünk azt diktálja, hogy segítsünk rajta. Miránk vár a feladat, hogy kiszabadítsuk és leleplezzünk egy elég csúf összeesküvést. Hamarosan tapasztalhatjuk, hogy Atlantisz szigetéri nem mindenki olyan békés, mint ahogy azt terjesztik magukról. Lesz néhány rosszakarónk, akik mielőbb szeretnének minket a tenger fenekén látni.

A szokásainktól eltérően most nem adunk végigjátszást, mivel úgy ítéltük meg, hogy az Atlantis nem az a program, amiről feltétlenül kell. Ez persze nem jelenti azt, hogy ne segítenénk bárkinek aki elakadt a játékban. Minden levélre, illetve E-mail-re nagyon szívesen válaszolunk.



Nagyon úgy néz ki, hogy csak 6 oldalba férne el egy komplett leírás és annyit bizony sajnálunk rá. Most inkább egyfajta kedvcsinálóként szeretnénk bemutatni a program főbb erényeit.

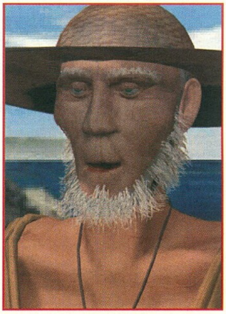
A készítők szerint 50 karakterrel kommunikálhatunk a kalandjaink során. Ezalatt vagy 2200 sor dialógust láthatunk, illetve használhatunk. Ez persze nem akármekkora helyet foglal el. Négy CD-t teljesen megtöltött a program. Senki se ringassa magát abba a reménybe, hogy hamar végig fogja játszani a játékot. A kalandelemek mellett még ördögien kigondolt puzzle-k is nehezítik a játékosok dolgát. Ha mindez nem lenne elég, akkor mindenkinek ajánlom szíves figyelmébe az automatikus mentést. Hát ez aztán igencsak meg tudja keseríteni az ember életét. Van amikor jó helyen ment, de sokszor előfordul, hogy kritikus esetben nem ment. Ilyenkor bizony elég hosszú részt végig kell ismét nyomnunk. Ez szerintem sokkal jobban megizzasztja a kalandjátékost, mint bármilyen feladvány.

Mivel a Cryo francia csapat, beletették azt az opciót is, hogy ki lehessen íratni a szöveget. Ez nagyon megkönnyíti a játék megértését. A játék zenéje is elég kellemes. A felcsendülő zene jól illeszkedik a hangulathoz.

Nem árt megemlíteni a negyedik CD-n található Cryo előzeteseket, illetve reklámokat. Egyre inkább elterjed ez a forma, mikor már nem tudnak mit kezdeni az üres hellyel, feltöltik előzetesekkel. Nem igazán bánom ezt, a moziban is a filmelőzeteseket szeretem a legjobban. Lesz itt egykét olyan játék, amire igencsak érdemes lesz odafigyelnünk.

Az Atlantis tehát mindenféleképpen kiemelkedik a nagy átlagból, de ennek ellenére nem fog mély nyomot hagyni a játékok történelmében. Van egy olyan érzésem, hogy ez is elmerül a játékok tengerében, mint ahogy a híres Atlantis annak idején az Atlanti óceánban.

Mocsy



PC GURU

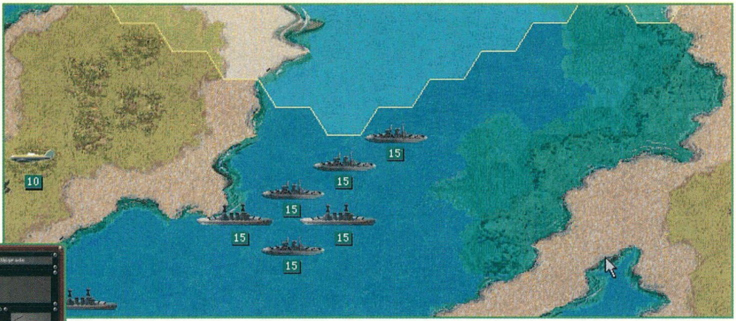
83%

A látvány maga lenyűgöző, azonban ez nem feledteti azt a tényt, hogy még a Cryo nagyon messze van az élvonaltól.

Pacific General

Az ötcsillagos admirális

SSI
4xCD, P90, MS-DOS 5.0, SVGA, 16MB RAM, 40MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

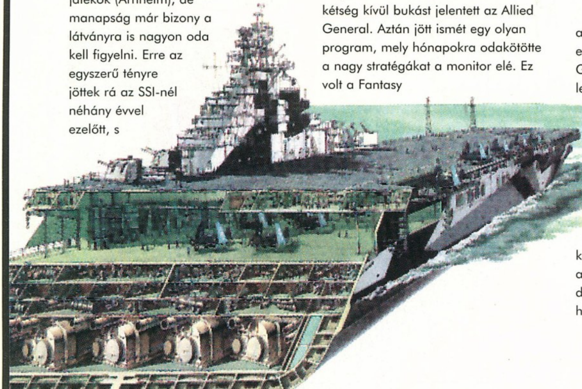


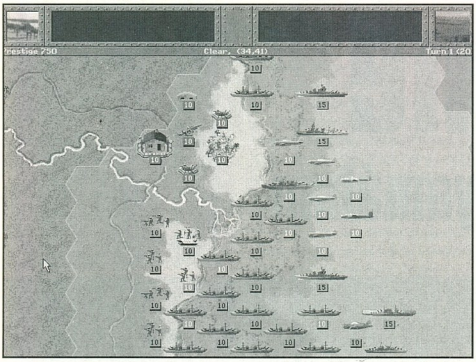
Az SSI ötcsillagos sorozata a harci stratégiáknak egy egészen különleges ágát képviselik. A játékosok nagy része általában rosszul lesz, ha meglát egy ilyen „csontstratégiát”, s rögtön átnyergel valamelyik C&C klónra. Valahol meg is tudom érteni őket, hiszen engem is kiver a víz, ha meglátok egy hatalmas térképet melyeken kis téglalapok és háromszögek jelképezik a különféle csapattesteket. A Spectrum és a C-64 korában még elmentek ezek a játékok (Arnheim), de manapság már bizony a látványra is nagyon oda kell figyelni. Erre az egyszerű tényre jöttek rá az SSI-nél néhány évvel ezelőtt, s megalkották minden idők egyik legfantasztikusabb stratégia játékát, a Panzer General-t. Az átütő siker szerintem még az SSI-t is meglepte. Nem is maradt meg sokáig a babérjain, kihozta az Allied General-t. Itt azonban elkövetett egy végzetes hibát, Windows alá írta meg a programot. Na ezt nem kellett volna. Két évvel ezelőtt még nem volt annyira divat a Pentium 100 és a 16 MB RAM, pedig ezek nélkül inkább szenvedés a játékmenet. Ma persze már más a helyzet, de akkoriba számomra kétség kívül bukást jelentett az Allied General. Aztán jött ismét egy olyan program, mely hónapokra odakötötte a nagy stratégákat a monitor elé. Ez volt a Fantasy General. Joggal lehet a nagy Panzer egyenrangú társaként emlegetni. A sorozat negyedik epizódja a Star General volt, ami annyira gyengére sikeredett, hogy szinte említést sem érdemel. Pellus barátom talán többet tudna mesélni erről a traumáról, de egy beszélgetés után letettem a kérdezősködésről.

Történt ugyanis, hogy gyanutlanul rákérdeztem a Star General-ra, mármint, hogy volt e ugyanolyan jó, mint a Fantasy General. Öt markos Gurusnak kellett lefeszegetni a torkomról az ujjait. Azóta bölcsen hallgatok a témáról.

Az egy jó, egy rossz tendencia szerencsére most is folytatódott. Megérkezett a Pacific General, ami szintén igen kellemesre sikeredett. Eddig inkább az európai hadszíntér volt előtérben, de a tanulmányainkból jól tudjuk, hogy a II. világháború nemcsak ezeken a helyszíneken dúlt. Joggal tehettük fel a kérdést, hogy miért nem tudtunk beleavatkozni a Csendes óceán térségeiben zajló hadműveletekbe. Míg a Panzer-ben egy-két kivételtől eltekintve inkább a szárazföldi és légi ütközetek voltak a dominánsak, a Pacific-ben a súlypont áttolódott a tengeri ütközetekre. Van olyan scenario, ahol egyetlen szárazföldi egységet sem kell irányítanunk, a harcot a repülőgépek, csatahajók és repülőgép-anyahajók döntik el. Egy hordozó akár nyolc gépet is szállíthat. Persze nem árt fokozott védelemmel ellátni a hadihajókkal és az ellenséges repülőgépekkel szemben. Nemcsak az ellenség okozhat károkat azonban. Tapasztalatlan pilótáknál előfordulhat, hogy a leszállás közben belecsapódnak a hordozó felszínébe. Ilyenkor bizony ugrott a repülőnk.

Igen nagy gond lehet abból, ha egy értékes anyahajót fedezetlenül hagyunk. A Pacific General-ban külön





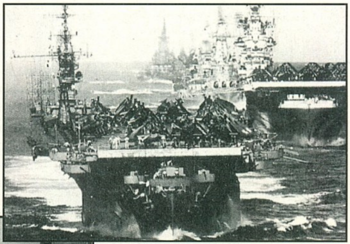
repülőfedezetet adhatunk a hordozóknak, így elkerülhetünk egy-egy roppant kellemetlen bombázótámadást.

Külön újítás még, hogy némely egység rendelkezik különleges képességgel is. Ezeket külön fel is sorolják és harc közben egy külön ikon segítségével alkalmazhatjuk is.

Míg a Panzer-ben csak a németek oldalán játszhattuk végig a nagy hadjáratot, a Pacific-ben már mind a japán, mind az amerikai erőket kipróbálhatjuk. Ezzel a lépéssel remélhetőleg nem kerül sor egy Allied Pacific General kiadására sem. A játék kinézete igazából nem sokat változott, de néhány eredeti híradófelvétellel azért sikerült feldobni. Így már azok számára is fogyaszthatóbb, akik eddig viszolyogtak ettől a stílustól. Az egyik legfontosabb változtatást a minőségi győzelmek terén mutatkozik. Már a Panzer-ben is volt egy hasonló rendszer. Nem volt mindegy, hogy milyen győzelmet arattunk a csatamezőn, mivel előfordulhatott, hogy egy kimagasló eredmény után más feladatot kaputunk, mint mondjuk egy éppenhogy győztünk esetnél. Ez volt számomra az egyik mozgatórugó a Panzer-ben. Ha jól küzdöttem a játék elején, akkor bizony a végén azt meghálálja nekem a gép. Jobb és tapasztaltabb egységek felett rendelkezhetem. A győzelmek milyenségét a Panzer-ben az határozta meg, hogy milyen gyorsan foglaltam el az ellenséges városokat. Most már kissé összetettebb a rendszer. Minden egyes győzelmünkért pontokat kapunk és ezeket fogja a program összehasonlítani. Ha 3-2 arányban oszlanak meg a pontok, akkor döntő (decisive) győzelmet arattunk az ellenfelek felett. Ha mondjuk 5-4

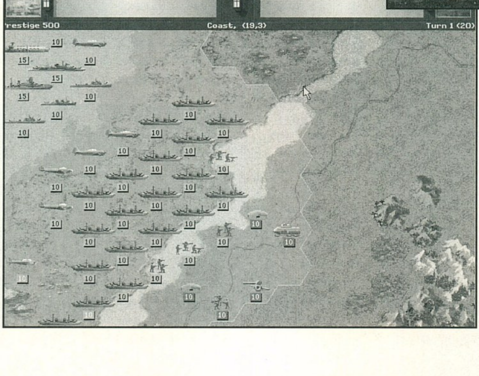
arányban diadalmaskodunk, akkor bizony csak csekély (minor) győzelem volt. A jutalmazásunk is ettől függ. Értelemszerűen több presztízs ponttal jár ha döntő csapást mértünk az ellenfelekre. Egy másik fontos újítás, ami még nagyon tetszett, hogy minden csata elején lehetőségünk van túltölteni a tapasztalt egységeket. Ez azt jelenti, hogy egy ötcsillagos harckocsi egység nem tíz, hanem tizenöt egységből is állhat. Persze ezért fizetni kell, de képzeljük csak el, hogy egy tizenöt főből álló Zéró egység mekkora kárt tud okozni az

amerikai bombázókban. A Panzer-ben ezt a túltöltést csak a scenario-n belül és csak városban tudtuk végrehajtani. Így egy csomó időt takaríthatunk meg magunknak. Érdemes tehát a presztízs pontokat gyűjtögetni. Ha a japánok oldalán játszunk akkor a fő cél természetesen Amerika elfoglalása lesz. Több, mint húsz csatában bizonyíthatunk mindkét oldalon és biztosíthatok mindenkit, hogy nem lesz sétagalopp sem Amerika, sem Japán. A többjátékos opció sem maradhatott ki a programból, akár két gépen, akár Interneten keresztül küzdhetünk az emberi tábornokokkal. A nagy kampányokban lesz olyan scenario, amikor nem csak egy ellenféllel szemben kell megküzdenünk. Az arab olajmezőkért folyó harcokba például egyaránt beszálltak az angolok és az oroszok is. Ilyenkor mindkét ország hadtesteit meg kell semmisítenünk. Még szerencse, hogy a mi oldalunkon meg néhány német páncéloshadosztály bukkan fel a legváratlanabb helyeken. A játék nagy előnye, hogy csak nagyon nehezen tudjuk megunni. Szinte hihetetlen, hogy mennyire képes egy ilyen program odaszegezni a képernyő elé. Soha nem felejtem el azokat az éjszakákat, melyeket a Panzer előtt töltöttem és csak abból tudtam, hogy ideje lefeküdni, hogy a nap betűzött az ablakon. Általában kétévente jelenik meg egy ilyen stratégia, ezért nem árt ha megbecsljük. A nehézségi szint variálásával még azok is képesek sikereket elérni benne, akik amúgy antitalentumnak számítanak ebben a kategóriában.



Egyszóval nagyon jó a Pacific General. Méltó utód, de azért tudott újat is nyújtani. Grafikailag és zeneileg messze túlszárnyalja más cégek hasonló jellegű stratégiáit. Érdekes megfigyelni, hogy más zene megy ha a japánok oldalán harcolunk és más ha az amerikain. Egy kicsit izmos gép kell neki, ezt belátom, de azért mostanság már nem olyan vészes egy Pentium 100-as processzor. Véleményem szerint ez lesz az utolsó General, mármint ezzel a régi engine-nel. Hamarosan megérkezik ugyanis a Panzer General 2, ami valami elképesztően szép grafikával lett megcsinálva. De ez már egy másik cikk tartalma.

Mocsy



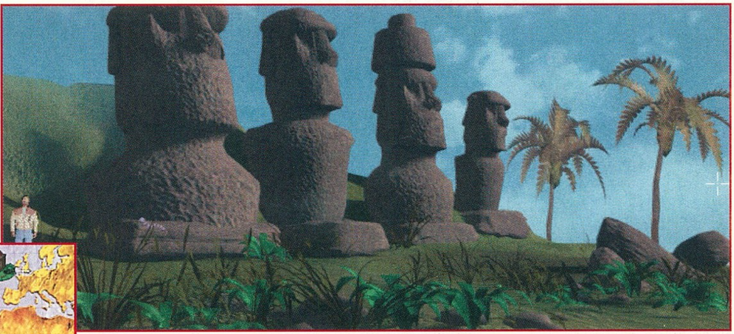
PC GURU

89%

A Panzer II. megérkezéséig el lehet vele tölteni az időt.

Ark of Time

Egy elsüllyedt világ nyomában

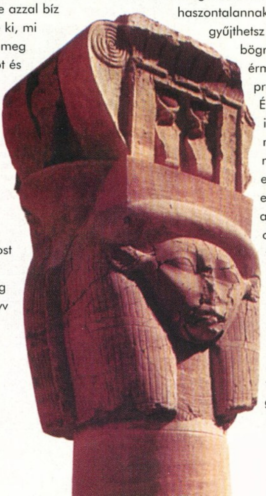


INTERPLAY
2xCD, 486DX2-66, MS-DOS 5.0, SVGA, 8MB RAM, 51MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

Milyen régen játszottam kalandjátékkal! Komolyan, már el is felejtettem, hogy milyen jó dolog ez is. Az Interplay által kiadott Ark of

Time története ez év nyarán, az Atlanti óceán mélységeiben kezdődik. Caldwell professzor ugyanis itt tűnik el, egész pontosan egy történelmi jelentőségű archeológiai felfedezés küszöbén.

A játékos Richard Kendal, egy angol újságíró szerepében kerül a képbe, akit főnöke azzal bíz meg, hogy derítse ki, mi történt és keresse meg az elveszett kutatót és csapatát.



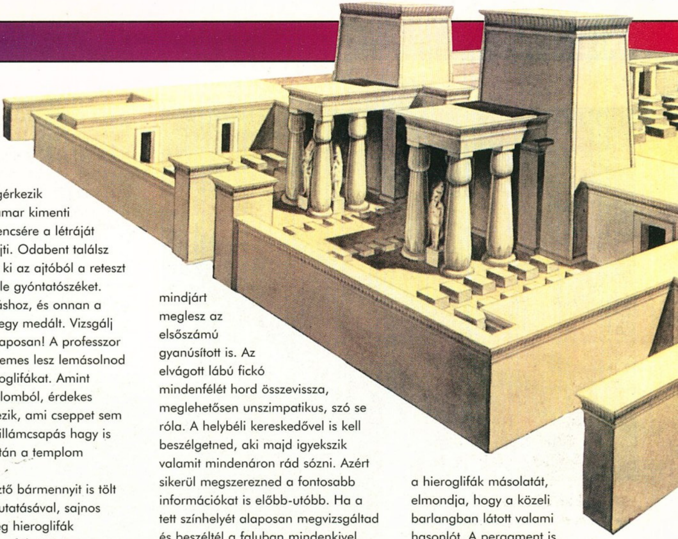
Következzen most itt egy végigjátszás, a teljesség igényével. Aki önerőből kívánja feladatát megoldani, az most lapozzon bátran tovább. Akik pedig esetleg a kézikönyv leírása szerint akartak játszani, felejtsék el. Az a leírás használhatatlan.

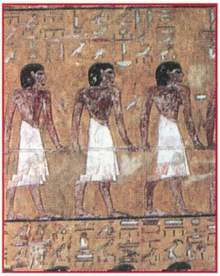
Nem is szaporítom tovább a szót, vágjunk bele.

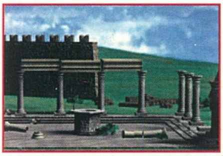
Miután meghallgattad a főszerkesztő mondanivalóját, ne habozz egy percig sem, irány a Rum Cay Island. A falutéren egy festőnőbe botlasz. Érdemes vele kicsit elbeszélgetni. Judith rögtön meg is kér majd, hogy hozzál neki tiszta vizet az ecsetmosó edényébe. A parton álló bungalóban mindenféle haszontalannak tűnő dolgot gyűjthetsz be: koszos bögrét, egy mexikói érmét és a professzor jegyzetét. Érdemes a dzsekit is alaposabban megvizsgálni. A múzeum felső emeletén találsz egy régi levelet, amit rögtön el is olvashatsz. Az itt található ablak pedig pont arra lett kitalálva, hogy a koszos festékes vizet kilöttyintsd rajta. Amint mész visszafelé, a galériában az iránytű feletti képet nézd meg alaposan. A bejáratnál szegény fickó mindent elkövet, hogy az ócska musztángjáról letakarítsa az imént rázúdult koszt. A kellemetlen eseményt szerencsére nem kapcsolja össze a Te megjelenéseddel, így a közeli kútból, a mexikói érme segítségével könnyedén tölthetsz tiszta vizet az ecsetmosó edénybe.

Mennyi új információ, hajósok, kalózok, elveszett kincsek. Ideje kinézni a mólóhoz! Míg Judith szerint mindez csupán mese, a tengerész véleménye merőben más: maga a történelem lapul a sorok között. Kapsz tőle egy mágnest is, amivel rövid tipródás után igyekezhetsz is a múzeumba. A falon lévő iránytű immáron készségesen fordul a déli irányba. Az ágyúteremben forgasd el a pajzsot, s már meg is van a titkos

szoba. Mindenek előtt vedd fel a ruhadarabot, majd odabent a tőrt, a kéziratot és a ládából a pergament. Kolumbusz kézirata biztosan érdekelni fogja a tengerészt. Sajnos a fickó félti az életét, és nem hajlandó kihajózni a veszélyes zónába. Legalábbis a kabalája nélkül semmiképpen sem. Az elveszett kedvenc egy fehér rák. Kapsz is némi ínyenc rákcsemegét, hátha nagyobb sikerrel jársz majd. A tengerparti







lapos kőre kitéve apró rák foszt meg a csemegétől. Ahhoz hogy őt el is kapjad, meg kell csapolnod a múzeum előtt álló fát, a tőr segítségével. A ragacsos nedv tárolására megteszi a mocskos bögre. Előbb a ragacs, aztán a kaja. Így már működik a dolog. Csak egyetlen hiba van, a kis éhenkórász vörös. Sebaj, tiszta vizet Judithnak és máris megoldódhat a fehér rák problémája. Most, hogy Tweezers a birtokodban van, mehetsz a mólóhoz. A víz alatt megtalálod a szerencsétlenül járt tengeralattjáró fekete dobozát, sőt lesz ott néhány különös dolog is...

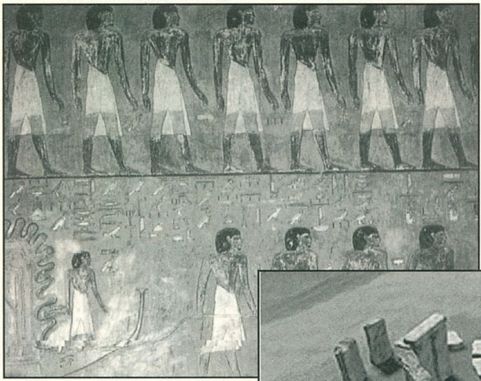
Sajnos a fekete dobozzal hiába rohansz a főnökhöz, nem úszod meg ennyivel. A szalag lehallgatása után a nyomok egy elhagyott középkori templomhoz vezetnek. A romok között lyukas vödör árválkodik, amit rögtön be is foltozhatsz a rongydarab és a maradék ragacs segítségével. A hátsó udvarban legelésző tehén nem ellenzi, hogy pár deci tejet fejjél rozoga vedredbe. Ezt rögtön fel is kínálhatod a kislány mellett oldalgó cicának. A doromboló jószágot rejtsd a ruhádba. Mivel a templomba lehetetlennek tűnik, hogy bejuss, cselhez kell folyamodnod. Dobd be a macskát a törött ablakon! A kétségbeesett cicus kiszabadítására hamarosan megérkezik a kislány, aki hamar kimenti pajtását és szerencsére a létráját az ablaknál felejti. Odabent találsz egy urnát. Vedd ki az ajtóból a reteszt és feszítsd fel vele gyóntatószéket. Menj le az ásatáshoz, és onnan a sírba. Itt találsz egy medált. Vizsgálj meg mindent alaposan! A professzor jegyzeteihez érdemes lesz lemásolnod a kép alatti hieroglifákat. Amint távoznál a templomból, érdekes közjáték következik, ami cseppet sem lényegtelen. A villámcsapás hagy is valamit maga után a templom kövezetén...

A főszerkesztő bármennyit is tölt az ősi nyelvek kutatásával, sajnos képtelen a tuareg hieroglifák megfejtésére. Az afrikai törzs egzotikus nyelvének Amir herceg a legelismertebb szakembere. Nincs mese, irány Afrika. A sivatagi erőd semmi jót nem ígér. Az őrrel elbeszélgetve a gyanú bizonyossággá válik, a cellában lévő fogoly, a keresett herceg. Holnapra tervezik a kivégzését, állítólagos bűne a törzs vezetőjének meggyilkolása. Tehát a fordítás szóba sem jöhet, amíg ki nem szabadítod őt. Lallah, a felesége kedvesen fogad, amint átadod neki az Amirtól kapott gyűrűt. Ha bemész a sátorba, több gyanús dologra figyelhetsz fel: törött csésze, lyuk a sátor falán és a főtartóoszlopon. Kérdezd is meg a hölgytől, hallott-e valami gyanúsat. Persze, hogy hallott. Alapos vizsgálódás után már tudni fogod honnan adták le a lövést, és ha bemész a szomszéd sátorba, mindjárt meglesz az elsőszámú gyanúsított is. Az elvágott lábú fickó mindenfélét hord összevissza, meglehetősen unszimpatikus, szó se róla. A helybéli kereskedővel is kell beszélgetned, aki majd igyekszik valamit mindenáron rád sózni. Azért sikerül megszerezned a fontosabb információkat is előbb-utóbb. Ha a tett színhelyét alaposan megvizsgáltad és beszéltél a faluban mindenkivel, menj vissza a tuareg hölgyhöz. Lallah ad majd egy kenyeret, ezt vidd el a kedvesének. Feltétlenül kérdezd meg Amirt ízlett-e neki, mert a találékony asszony álkulcsot sütött bele, csak az a baj, nem túl hasznos ez kedvese számára. Ezért rögtön neked is adja majd.

Menj vissza Angliába a Stonehenge-hez. Itt megtalálod a tengerész testvérét, Tóbiást. Beszélgess el vele, majd nézz körül. Az egyik szobor lábánál találsz egy láncot, a világító torony előtt egy befőttesüveget, a ház előtt gumicsövet. A cső, a mérőón és a kagylólánc segítségével készíthetsz egy kígyószerű valamit. Ha Tóbiásnak megmutatod a hieroglifák másolatát, elmondja, hogy a közeli barlangban látott valami hasonlót. A pergament is megmutathatod neki, bár nem lesz oda tőle (még nem...). Egyelőre ne menj a barlangba. Inkább menj vissza Afrikába, egész pontosan Agghar-ba. Egy öreget találsz ott, aki készségesen lefordítja neked a szöveget, de Te mégsem leszel okosabb. Viszont kiderül, hogy szegény aggastyántól elloptak valamit, ami teljesen felzaklatta a lelkivilágát. Tulajdonképpen mindkettőtöknek jó, ha megkeresed az elveszett amharet-et, ezért rögtön

el is kezdhetsz nyomozni az újabb ügyben is. Hamarosan kiderül, hogy az a fura zöld dolog a zsebedben egy levitium lokátor. Az ajtóból rögtön le is reszelhetsz némi mintát.

Menj vissza az erődhöz és szegény tevét rémiszd meg a kígyóval. Ezután keresd fel a szédületes iramban távozó állat gazdáját. Szegény sánta megkér, hogy szólj a kereskedőnek, hozza vissza a tevéjét. Rusnya egy alak, de azért tedd meg neki ezt a szívességet. Ezután irány Agghar, kövesd a dzsipp nyomait. A hentesnél mindenféle trükkös próbálkozás után szerezhetsz néhány patkány krokettet. Ezeket tedd



bele a befőttes üvegbe. A finom csemege segítségével rengeteg termeszt gyűjthetsz be a Tóbiás által említett barlang előtt. Tedd az apró rovarokat a pulton lévő tevehúsra. Amint a hentes elájult, rakd el a patkánycsalit és a mérlegnél lévő kábítószert. A bolt mellett találsz egy félszemű fickót. Beszélj vele. Még ne bonyolódj bele „az itt a piros, hol a piros" játékba, inkább menj vissza az erődbe. Tedd el Hakki cipőjét a Lallah melletti sátorból. Az üres cellában találsz némi ételt, ezt szórd be a kábítószerrel és add oda a kereskedő kutyájának. A kis széfet a pultról tedd el, majd menj be a hátsó ajtón. A láda alatti titkos lejáraton ha lemész, találhatsz egy hangtompítót. Menj fel a lépcsőn is és vesd össze a nyomokat Hakki cipőjével. Tedd el a lencsét és a töltényhüvelyt. Beszélj az őrrel, bár sajnos mindez neki még nem lesz elég.

Menj Aggharba, használd a teleszkóp lencséjét a dzsippen lévő lyukon. Játssz egyet a félszeművel, majd amíg ő elrohan, a levitium por segítségével cheat-elj egy kicsit. Ha visszajött a fickó könnyedén megtalálod a lokátorral, hol van a megfelelő színű gyöngy. Hamar el is nyered tőle majd az ellopott drágakövet. Ezt vidd el az öregnek.

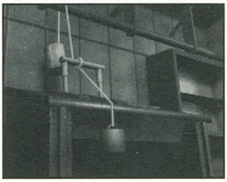
A kereskedőnél eltett kis széfet Tóbiás se perc alatt kinyitja neked. A kulcsmásolattal a kereskedő dzsipjét nyithatod ki. Érdekes a rendszáma, nem?! Most már ki tudod nyitni a bazárban lévő széfet is (4-6-2). Tedd el a szerződést és a bizonyítékokkal menj újra az őrhöz. Végre ő is elismeri, hogy a herceg ártatlan. Miután kiszabadítottad Amirt, meglesz a szöveg megfejtése is.

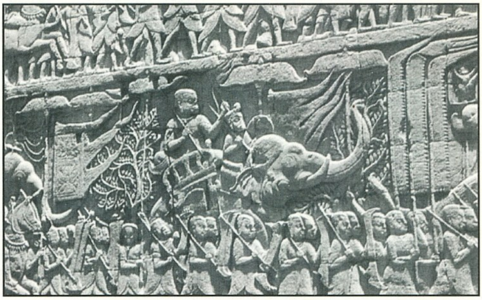
Ha elugrasz a Rum Cay szigetre, a tengerész hallani sem akar majd a testvéréről. Csakúgy sugárzik belőle az utálat. Sebaj, Te legalább megpróbáltad, nem igaz?! A festőnőt kérd meg, hogy a nálad lévő képet (a Húsvét szigetekről) másolja le. Amikor a vásznat követeli, add oda neki a pergament. A Judith nem tud írni, viszont meglehetősen sok X-aktákat nézhetett, mert mindenféle paranormális dologról zagyvál össze vissza. A lényeg hogy a szignóját, azaz az X-et ráteszi a képre, ami így egészen úgy néz ki, mint egy kalóztérkép! Menj el Tóbiáshoz, hadd örüljön neki. Kicsit manipulálj a léggömb gázellátásával, mire az rögtön le is kókad. Így besüt a nap a barlangba, s nem lesz gond a denevérekkel. A kunyhóból tedd el, amit csak lehet (spray, üvegdarab, kocsiemelő). Menj a barlangba és a gumicsővel tereld el a vízesést. A titkos bejáraton át egy kis terembe jutsz. Az emelővel feszítsd szét a sírkövet, tedd el a medált és a tekercset. A boldog Tóbiást a szobroknál találod, válts vele pár szót.

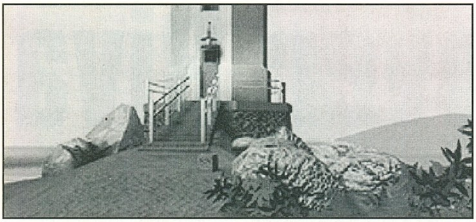
Ezután menj a Stonehenge-hez és a munkásnak add oda az ékszíjat. Szerencsére a férfi nem ússza meg az asszony hívását, így nyugodtan felemelheted a markolóval a monolitot. Az előkerülő titkos járatban találsz egy újabb különös tárgyat és egy vékony bronz csövet.

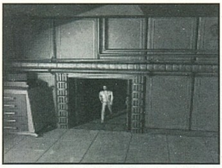
Menj Aggharba az öreghez. Már tudod a titkos szavakat, így megnyitja neked az ajtót. A magnetumot illeszd a gépezetben tátongó lyukba, vedd fel a sisakot és figyelj. Jó, mi?! Mindegyik medál tartalmát hallgasd meg, majd vizsgáld meg a pergament. Az atlantiszi hölgy által említett koordináták, wow!

Indulhatsz is Yucatánba. A maja templomnál mindent vizsgálj meg alaposan, ne hagyd ki a benti kőkígyót sem. Ezután menj el a törzs varázslójához, érdekes és fontos dolgokat tudhatsz meg tőle. Lesz mit beszerezni, az biztos. Menj a napsütötte kőhöz és használd a tükrödet (a spray és az üvegdarab segítségével állíthatod elő). Van egy sárga virágod. Most menj a piramis mögé, a töltényhüvelyt a bronzcsővel aplikáld össze, és szedd le vele a fészket a piramisról. Tedd el a tojást. Egyelőre itt most nincs több tennivaló. Menj el újra Angliába, a keresztény templomnál lévő ásatáshoz és keresd meg a patkányt. Kapd el a nálad lévő csemege segítségével. Menj vissza a henteshez és vedd meg a csontot. Ezután a yucatáni kígyónak add oda az elkábult patkányt. Máris van egy alvó kígyód. Add oda a varázslónak a kígyót, a virágot, a csontot és a tojást. Használd a furulyát a kígyó mögötti felirat szerint, és figyeld hogy mozog a kígyó. Ezután menj a

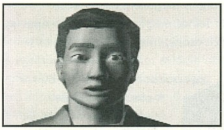








piramisba és mozgasd ugyanígy a kőkígyót. A hátsó ajtó megnyílt. Menj be és nézd meg a képet. Tapasztalataidat oszd meg a varázslóval. A megnyílt utat még ne használd, előbb menj el a tengerészhez, ahol megszerezheted a fémhálót. Ezt dobd rá a hüllőre, majd menj vissza a varázslóhoz. Amikor elmegy megnézni művedet, a ládából vedd ki a nyolc kockát. Menj a piramis hátsó termébe és a krokodil mellett látott minta szerint tedd be a kockákat a helyükre. Menj újból a piramis tetejére, majd mondd el a varázslónak mit láttál. Segíteni nem fog, de legalább egy újabb medált szerezhetsz (ez a negyedik). Menj és hallgasd meg a tartalmát! Eközben kisebb csoda történik: hóesés Algériában. Menj vissza a maja szentélybe és oldd meg a fejtörőt. Vedd el a kristály kockát, menj a Stonehenge-hez, tedd a középső kőre a levitium lokátort, tedd rá a kristály kockát, várd meg míg feltölti a keresőt (akkor vedd le, amikor piros). Menj a piramis tetején lévő sírhoz, és tedd a lyukba a lokátort. Tedd el a korongot. Ideje hajókázni, úgy tűnik megvan a kulcs. A tengerész kissé őrült, sebaj. Használd a korongot és megtalálod Atlantiszt!



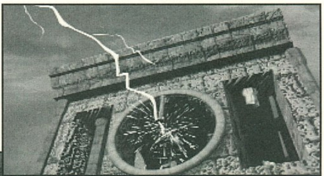
Nézz körül, nyisd ki a fiókokat, mássz fel a csövekre. Azonosítsd magadat a hölgynek a nálad lévő igazolvánnyal. Hamarosan megtudod mi történt a professzorral és a kutatókkal. Elég zűrös a helyzet. Menj a csontvázhoz és olvasd el a naplót. Utazz fel a lifttel és add be a profnak az inzulint. Menj vissza Helenhez és a kulccsal nyisd ki a kis szekrényt és tedd el a benne lévő iratokat, sőt olvasd is el őket. Menj le a lifttel ahhoz a kütyühöz, aminek a segítségével ki tudod nyitni az ajtókat. Ahhoz hogy kinyisd a kék ajtót, mindegyik tartálynak üresnek kell lennie, majd nyomd meg a fehér, a bal oldali zöld, a középső kék, majd a középső fekete, végül újra a bal zöld gombot. Nyisd ki a karral az ajtót, tedd el a vízzel teli tartályt.

Nyisd ki a belső ajtót a karral és vizsgáld meg a búvárruhákat. Most nyisd ki a piros szobát! Nullázd le a tartályokat (fekete gomb), majd fehér, bal kék, jobb zöld, bal kék, jobb zöld, jobb fekete, közép kék, jobb fekete, bal kék gombokat. Nyisd ki az ajtót, és tedd el az etilalkoholt és a kis fehér porral töltött üveget. Vizsgálódj, nézz körül. Most jön a zöld ajtó. Nulláz, majd fehér, bal zöld, középső kék, jobb piros, középső kék, bal zöld, közép kék, jobb fekete, középső kék, jobb fekete, bal kék. Odabent a szelepnél töltsd meg a fecskendőt. Menj és beszélj Caldwell-lel, mutasd meg neki a vizes tartályt, az etilalkoholt, a fehér port és a feltöltött fecskendőt. A kutató elmondja mit tegyél. Irány a labor, készítsd el a kotyvalékot, forrald fel és töltsd az egészet a befőttes üvegbe, majd utólag add hozzá az alkoholt. Mondd el Caldwell-nek milyen ügyes voltál. Használd a jobb ajtó melletti szellőzőrácsnál a kloroformot. Most már nyugodtan kinyithatod az ajtót. Akaszd le a kis kulcsot a falról és a bal oldali szekrénykéből tedd el a súlyt. Szabadítsd ki a professzort. Menj a dekompressziós szobába, beszélj Helennel és Caldwel-lel. Ezért a két egoistáért küzdöttél ennyit?! Tedd a vizes edénybe a mérőónt. Menj a laborba és tedd ezt így be a hűtőbe (csukd be!). Menj vissza a profékhoz egy kicsit dumcsizni, majd vedd ki a fagyasztóból a tartályt. Tedd a a dekompressziós szobában lévő karra, majd akaszd rá a súlyt is. Íme a happy (?!) end...

KONKLÚZIÓ

A játék irányítása hallatlanul egyszerű, mindössze az egér bal és jobb gombja kell és mindent tudsz vizsgálni, használni, stb. A grafikai kivitelezés gyenge közepes, pláne az Interplay-től. Jómagam amúgyis inkább a kézzel rajzolt megjelenítés mellett voksolok. Az Ark of Time hangulata főleg emiatt elég vegyes. A sztoriról pedig csupán annyit, akad benne egy-két jó szöveg vagy ötlet, de az egész olyan átlagosnak tűnt. Pedig az Atlantisz téma igazán misztikus és sok minden belefér. Azért cseppet sem bántam meg, hogy néhány órát rááldoztam az életemből. Végül is azért könnyű nem volt, soha rosszabbat!

Lily
lilytm@usa.net



PC GURU

58%

Láttam már jobbat is...

Shadows over Riva

Egy trilógia befejező darabja

SIR-TECH
2xCD, 486DX2-33, MS-DOS 5.0, SVGA, 8MB RAM, 60MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

A Sir-Tech legújabb alkotása a Shadows over Riva, a Realms of Arkania trilógia legutolsó része, a Star Trail méltó folytatása.

- Szerintem a legjobb csapatösszeállítás: 1 elf (íjász és varázsló), 2 magician (vagy magicienne), 1 tolvaj, 2 harcos (vagy dwarf, vagy thorwalian).
- Az egyik mágus a Domination osztályra (Evil Eye), a másik a Combat osztályra (Fulminictus, Lightning) specializálja magát.
- Nézzük meg, milyen mágikus cuccok kopnak (és így törnek is!)! Ez úgy nézhető meg, hogy egy karakter személyéhez víve az állapotáról is infót kapunk (pl. slightly damaged). Az ilyen tárgyakat csak tényleg szükséghelyzetben használjuk, mert pont a legrosszabbkor szoktak eltörni.
- Nézzük meg rendesen az egyes fegyverek sebzését! Például a Bow of Artherion nevű mágikus íjnál (2. részből) jobb sebzésű normál íj is van a játékban...
- Az istenekhez imádkozásnál nekem nem nagyon sikerült tartós tulajdonságjavulást elérnem (kivéve a gyógyulást, illetve feltámadást).
- A játék elején mindjárt nézzük meg az opciós menüt (F3), mert az effektek ki vannak kapcsolva. Persze én mindjárt arra gondoltam, hogy a hangkártyámmal van valami...

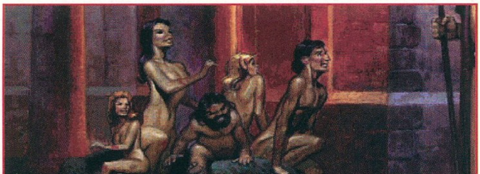
A játék Travia templomában kezdődik, aholis azonnal megkapjuk első küldetésünket – ha elmegyünk Firun templomába. Ez még nekem is sikerült, így talán másnak sem lesz gond! Ott megtudjuk, hogy a temetőben mindenféle élőhalottak rendetlenkednek. Természetesen ránk vár a feladat, hogy kiderítsük, mi is történik ott!

Mielőtt azonban nagyon nekilódulnánk a dolognak, nézzünk körül a városban! Akinek nincs áthozott partyja, annak mindenekelőtt pénzt kell szereznie. Ezt a legegyszerűbben lopással és hamiskártyázással csinálhatjuk a kocsmákban. Erre természetesen a tolvajt érdemes megkérni, és időnként menteni az állást, mert ha elkapnak... Egy kocsmában 15-20 aranyat össze lehet szedni, és ha végigjárjuk mind a hármat minden nap, akkor hamarosan nem lehet gond a megfelelő felszerelés! Érdemes megvenni a várostérképet is (20 arany), mert igen sok épület ki van emelve rajta – így sokkal gyorsabban megtalálunk bármit.

A piactértől délkeleti irányban keressük fel Thorgrim házát és vegyük fel a csapatba. Most már nyugodtan elindulhatunk a temetőbe...

A temetőőr nagyon segítőkészen megmutatja az élőhalottak által megszállt házat, majd rendkívül bátran elszalad, amint néhány csontváz megjelenik.

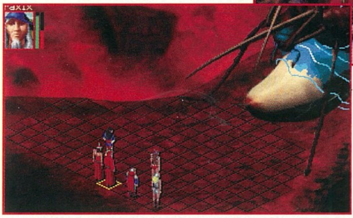
Ezután én sokáig azt hittem, ezzel vége is az első küldetésnek és a jól lezárt rácsos sírt csak valami jópofaságnak hittem... De nem így van! A bejárattal szemközti három sír közül a középső egy lejáratot takar, ahol egy kis földalatti labirintusba juthatunk. Ha van nálunk fáklya (vagy a varázslóknak legalább 2. szintre



feltöltött botja), akkor tájékozódni is tudunk a koromsötét folyosókon.

Odalent a legváltozatosabb élőhalottakkal találkozhatunk, de a feladat lényegében akkor van teljesítve, ha megtaláljuk a Feylamia (elfvámpír) sírját. Ez szerencsére jól le van zárva, mindenesetre az amuletteket leszedhetjük róla és megcsodálhatjuk a sírt lezáró vasrácsot – belülről.

Itt találkozhatunk az első olyan ellenfelekkel, akiket csak mágikus fegyverrel lehet megütni (Heshtot).



Később még lesznek ilyenek, úgyhogy nem árt néhány ilyen cuccot beszerezni. Szerencsére a mágusok pálcája ilyennek számít, ezenkívül varázslatokkal is operálhatunk. Néha az isteni beavatkozás is segíthet: Rondra mágikussá teheti a fegyverünket (amíg el nem törjük, akkor elmúlik a hatás).

Ezután több irányba is elindulhatunk, de szerintem érdemes kinézni a városból, mert így viszonylag egyszerűen néhány varázstárgyhoz juthatunk. A csónakházban ingyen pihenhetünk, érdemes a helyet megjelölni! Először is segítsünk Stipennek, a varázslótanoncnak! Egyszerűen meg kell keresnünk a helyeket, amiket leírtak neki. Ezek a feladatok rendkívül könnyűek, egyetlen gondunk csak a gyűrű megtalálása lehet, amivel bizonyítja, hogy átment a vizsgán. Annyit segítek, hogy elég közel van az iskolához... Stipen megígérte, hogy minden varázstárgyat nekünk ad, amit esetleg kap – emlékeztessük az ígéretére! Végül elég, ha csak a pajzsot kérjük el tőle – a mi varázslónk kezében jobb helye lesz!

Második kalandunk ahhoz a falhoz vezessen, ahol egy csizmás láb áll ki egy kőomlás alól. Szerezzük meg a csizmát – egy karakterünk igencsak meggyorsul majd a csatákban... Ezután menjünk vissza Thorgrimért és induljunk el az északon – a kőomlás mögött – található bányába...

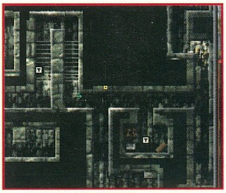
Az első szinten lényegében csak információgyűjtés a feladatunk. Minél többet kell megtudnunk a legmélyebbi szinteken ránk váró veszélyekről. A legfontosabb egy ajtódémon(?) kérdéseire a válaszok összeszedése: megtudhatjuk, hogy az 5 kérdésből kettőre igen a válasz, és az első kérdésre biztosan NEM. Ezek után már tényleg nem nehéz a válaszadás, mert olyan kérdéseket kapunk, amire könnyű kitalálni, hogy mit is várnak tőlünk. Egy omláson keresztül lejutunk a 2. szintre, ahol a pókcsapdát derítsük fel először! A kijutáshoz nem árt ha van kötelünk, és egy jól mászó emberünk, vagy ismerjük a teleport (Transversalis) varázslatot. Néhány helyen trenírozási lehetőség van (például az élőhalott törpéknél), de nekünk lényegében csak az ajtóhoz kell eljutnunk, amin keresztül a 3. szintre jutunk. Itt egy hosszú folyosón egy kulcsszó betűit kell összebogarászni, ami a végére körülbelül így fest: .EMISSI.N

Nem tudom, ki milyen szóra gondolna, nekem először azonnal a PERMISSION jutott eszembe (ami engedélyt jelent), de sajnos az E után nincsen lyuk! Így aztán szépen elővettem az angol-magyar szótárt és végiglapoztam... Lustább egyének vegyenek elő egy magyar-angolt és keressenek a „megbocsájtás" címszó környékén!

A három szájnak benyögve a kulcsszót, egy kissé visszábbmenve bejuthatunk az itteni utolsó próba helyszínére. Egy barátságos kis démont kell helyrerakni, majd a biztonság kedvéért az ork vezért is, aki a megidézésével szórakozik (a gyűrűjét nem árt elvenni!). A veszélyes könyvet felvesszük és... a fránya ajtó nem enged ki! Itt lehet kísérletezni a kiteleportálással (bevallom, nekem csak később jutott eszembe), de el is dobhatjuk a könyvet...

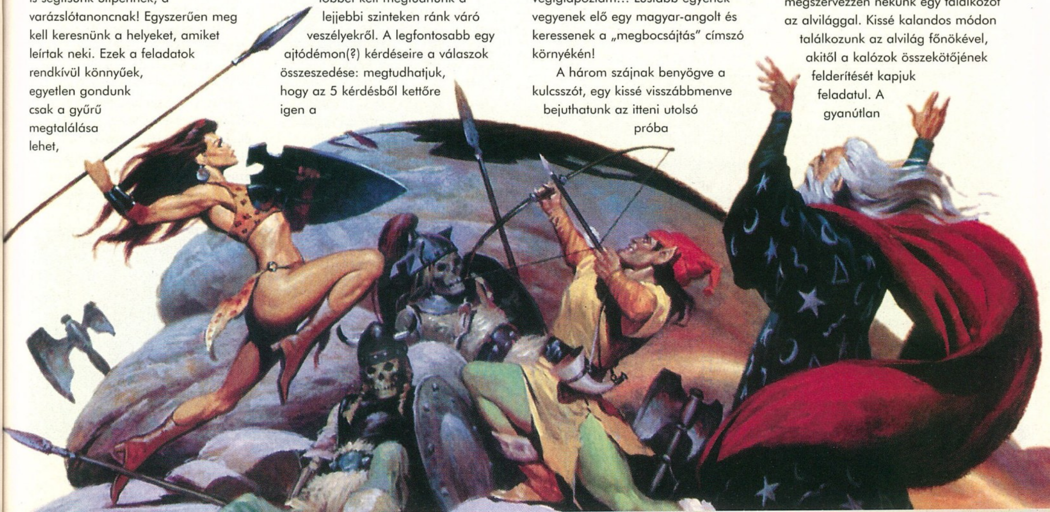
Itt az ideje a csatornarendszer felderítésének. Néhány rövid videorészletet is megnézhetünk – ahol ezek előfordulnak, ott a program automatikusan tesz egy jelet a térképre. Csak nem jelent ez valamit?

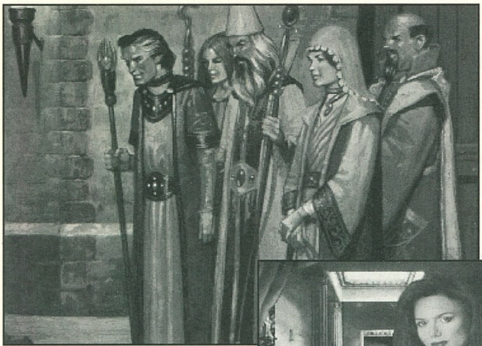
Ha odafönt megkezdődtek a gyilkosságok, akkor a csatornában is elindulnak majd az események. Egy elf barátnője (Ariana) volt nálam az első áldozat, akit úgy tűnik egy vámpír(!) ölt meg. A nyomok a csatornákba vezetnek, ahol egy igen sovány alakkal találkozhatunk (számomra kissé gyanús volt, hogy



21. szintű), aki meglehetősen furcsa módon változik át a szemünk előtt...

A városban néhány mellékszálat is elvarrhatunk (például a szellemjárás ügyét a régi toronyban), de lassan itt az ideje, hogy Lea megszervezzen nekünk egy találkozót az alvilággal. Kissé kalandos módon találkozunk az alvilág főnökével, akitől a kalózok összekötőjének felderítését kapjuk feladatul. A gyanútlan





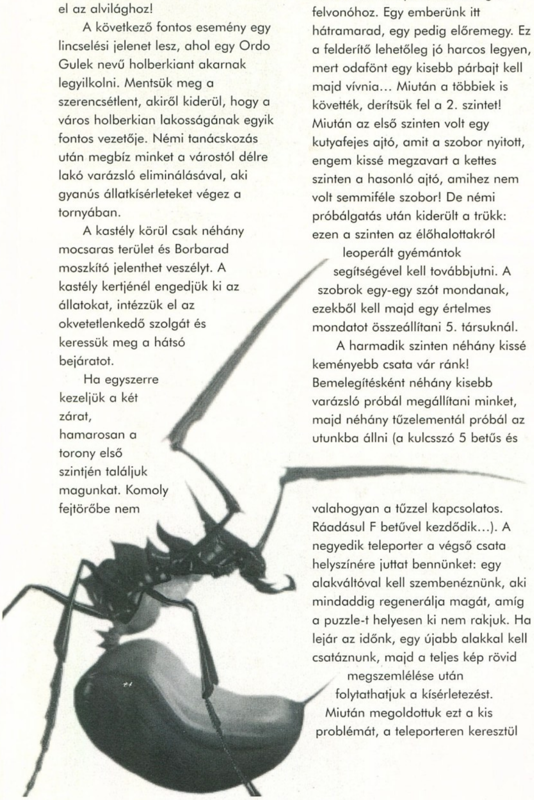
áldozattal, Adran Seahoffal, előbb folytassunk egy teljesen értelmetlen beszélgetést, majd éjszaka kövessük a városon át! Nekem sikerült (másodszorra) az egész partyval utánamenni, de ha sehogy sem sikerül követni, akkor csináljuk csak a legügyesebb lopózóval! Szerezzük meg az összekötők listáját és jutassuk el az alvilághoz!

A következő fontos esemény egy lincselési jelenet lesz, ahol egy Ordo Gulek nevű holberkiant akarnak legyilkolni. Mentsük meg a szerencsétlent, akiről kiderül, hogy a város holberkian lakosságának egyik fontos vezetője. Némi tanácskozás után megbíz minket a várostól délre lakó varázsló eliminálásával, aki gyanús állatkísérleteket végez a tornyában.

A kastély körül csak néhány mocsaras terület és Borbarad moszkító jelenthet veszélyt. A kastély kertjénél engedjük ki az állatokat, intézzük el az okvetetlenkedő szolgát és keressük meg a hátsó bejáratot.

Ha egyszerre kezeljük a két zárat, hamarosan a torony első szintjén találjuk magunkat. Komoly fejtörőbe nem ütközünk, szedjünk össze minden(!) kulcsot és vonuljunk testületileg a felvonóhoz. Egy emberünk itt hátramarad, egy pedig előremegy. Ez a felderítő lehetőleg jó harcos legyen, mert odafönt egy kisebb párbajt kell majd vívnia... Miután a többiek is követték, derítsük fel a 2. szintet! Miután az első szinten volt egy kutyafejes ajtó, amit a szobor nyitott, engem kissé megzavart a kettes szinten a hasonló ajtó, amihez nem volt semmiféle szobor! De némi próbálgatás után kiderült a trükk: ezen a szinten az élőhalottakról leoperált gyémántok segítségével kell továbbjutni. A szobrok egy-egy szót mondanak, ezekből kell majd egy értelmes mondatot összeállítani 5. társuknál.

A harmadik szinten néhány kissé keményebb csata vár ránk! Bemelegítésként néhány kisebb varázsló próbál megállítani minket, majd néhány tűzelementál próbál az utunkba állni (a kulcsszó 5 betűs és valahogyan a tűzzel kapcsolatos. Ráadásul F betűvel kezdődik...). A negyedik teleporter a végső csata helyszínére juttat bennünket: egy alakváltóval kell szembenéznünk, aki mindaddig regenerálja magát, amíg a puzzle-t helyesen ki nem rakjuk. Ha lejár az időnk, egy újabb alakkal kell csatáznunk, majd a teljes kép rövid megszemlélése után folytathatjuk a kísérletezést. Miután megoldottuk ezt a kis problémát, a teleporteren keresztül távozzunk a helyszínről – de ne felejtsük itt a liftkezelőnket!



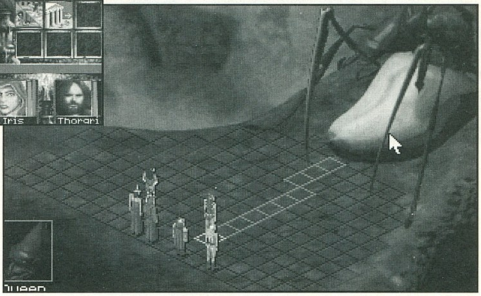
A hálás Ordo igen fontos tippet ad: a város egyik kereskedője, bizonyos Gorm Dordrecht ajándékokat osztott szét az orkok között! Ilyen viselkedés több mint gyanús egy orkok által fenyegetett városban! Nosza, kérdezzük csak ki a fickót, mit is tud...

Nos, ez volt az a hely, ahol majd 10 napig elakadtam. Csak hazatérve adta Festő barátom az ötletet, hogy nézzek be a piactéren egy csarnokba! Itt esett le a tantusz, hogy egy kereskedőnek BOLTJA is szokott lenni! Így is vala, Gorm barátunk fűszerkereskedése ott van a város közepén, ráadásul be is van jelölve a térképen (ha megvettük). Hát, igen, ez szomorú volt, Pellus bácsi! No, hiába, én is öregszem...

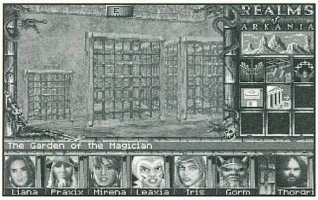
Szóval Gorm Dordrecht BOLTJÁHOZ érve, a fickó egyből gyanúsan viselkedik, és „apró" noszogatás után elárulja kitől is kapta a megbízást. KITŐL?!!! De, hiszen... oppá! Most majdnem elárultam a poént!

Ismét kisebb közbeeső kaland következik! Tarik megszervez nekünk egy találkozót egy Elin Marmodin nevű fickóval, aki állítólag tud valami fontosat. Néhány anim után azonban kiderül, miről is van szó: matrózokat keresnek egy hadihajóra, s mi, mint jókötésű legények a kiszemelt szerencsések közt vagyunk! Sajnos nekünk más feladataink vannak Rivában, így szökjünk meg a hajóról! Ezt persze könnyű mondani, de annál nehezebb megtenni! Ezt a kalandot most nem írom le részletesen (mert teljesen mellékszál), dolgozzatok Ti is egy kicsit! Annyit azért segítek, hogy a felszerelésünk visszaszerzése legyen az első, és ne menjünk a fedélzetre, amíg kész nem vagyunk a távozásra!

A városba visszatérve sorozatban kezdik el gyilkolni az embereket! Ami még rosszabb, ezt makacsul a mi nyakunkba akarják varrni! Az eddig hűséges Thorgrim is otthagy minket, és az égvilágon senki sem hajlandó beszélni velünk (sőt!) – szerencsére maradt még egy menedékünk... Lothur (a helyi boss az alvilágban) ismét elrejt bennünket és „csak" annyit kér, hogy pusztítsuk el az elfvámpírt, aki egyre gyakrabban támadja meg az embereit. Ehhez egy segítőt is ad: Leát, aki immár valódi képében áll be a csapatba...



Ha óvatosan bemerészkedünk az elfvámpír birodalmába, hamarosan sorozatban kezdi el baj érni a partyt. Mintha valaki állandóan ott lenne mögöttünk... Megtámadnak... Lea eltűnik... Szóval zajlik az élet... Ha eljutunk a könyvtárba, akkor kideríthetjük, hogy az elfvámpírt csak ezüstfegyverrel lehet megsebesíteni (de jó, hogy egy ilyet sem találtam a



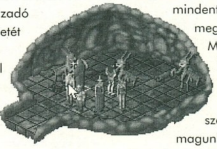
játékban), megölni pedig csak holdsugárral!

Ez magyarul azt jelenti, hogy szemtől-szembe nincs esélyünk... A következő lépés a tükrökön való teleportálás megoldása úgy, hogy az illető karakterünk ebbe ne haljon bele. Ez rendkívül egyszerű: egy karkötőt felveszünk és máris megoldódott a dolog – EGY karakter számára. Teleportáljunk be a labirintus déli részén abba a szobába, ahol a holdlámpa van egy olyan karakterrel, aki ki bírja nyitni a ládát, lát is valamit és harcol majd a vámpírral. Erre a feladatra egy tolvaj+lámpa (vagy fáklya), vagy egy varázsló (ennek ugyebár világít a pálcája és ismeri a Foramen varázslatot) felel meg. Mivel nálam az első kombináció hiánycikk volt (kinek volt ekkorra helye lámpára, olajra, fáklyára meg egyéb haszontalanságokra?), hősies varázslónőm, Alia, vállalta a feladatot. A party további tagjait szépen elintézték (nem haltak meg, csak eszméletlenek lettek – lehet, hogy a Praios amulett védte meg őket, ami az elfvámpír sírján volt? Ebben nem vagyok biztos, de könnyen lehet...), de Alia közben elintézte szegény vámpírocskát, felgyógyította a csapat többi tagját és szépen visszamasíroztunk a főhadiszállásra...

... ahol hosszú pihenés után voltunk csak hajlandók szóba állni bárkivel. De végül is csak elért minket Lothur, aki egy konkurens partyról mesélt, akiket az erődben tartanak fogva. Az erőd eddig is gyanús hely volt: mindenhol vasrács zárta el a külvilágtól. No, ez most nem lesz probléma, mutatnak egy utat, ahol nincsen rács – van viszont egy aprócska víziállatka, egy aprócska ragadozó – egy vízisárkány! Sajnos viszont szegényke nem 10. szintű karakterekre volt méretezve, így hamar visszahúzódott az útból! Innen elég egyszerű a feladat: kiszabadítjuk az öt varázslót, megszorongatjuk a szakács gigáját, aki elárulja az urnák helyét, ami utunk fő célja volt.

A kiszabadított varázslók már tudják mi a veszély forrása Rivában! Borbarad kukacok szállták meg az orkok agyát, akik ettől lettek olyan agresszívek és célratörők! Ezek a kukacok más lények agyát is irányítás alá tudják venni, de az orkok különösen érzékenyek az ilyen támadásra... Mindenesetre már tudják a megoldást is: el kell pusztítani a férgek királynőjét, aki sajnos elég erős mágikus védelemmel rendelkezik. Ezt meggyengíteni csak Borbarad botjával lehet, ami azonban mélyen a víz alatt van egy hajóroncsban. Azért áll azonban mellettünk Arkania 5 legerősebb mágusa, hogy ilyen apróságok ne okozzanak gondot! Néhány órára „vízlégzést" varázsolnak ránk (nekünk is van ilyen varázslatunk, de csak néhány percig jó), helyre kis ólomcipőket kapunk és indulhatunk is a vízitúrára!

Nem kell ész nélkül a roncshoz rohanni, úgyis csak a vízitündérek királyának segítségével tudunk ott valamit elérni! Teljesítsük kérését és semmisítsük meg a lázadó tündérek alkoholkészletét (akik ettől elég agresszívek!). Hálából egy pálcát ad, amivel az ajtókat nyithatjuk a hajóban. Ha rájöttünk, hogyan másszunk fel az ajtókhoz (mert a hajó, ugye, fejjel lefelé áll), már az sem lesz nehéz, hogy a pálca színét változtatgassuk... Segítségül annyit, hogy a mászáshoz kötél nem kell, és még valami más sem... Az értékes pálcát rejtő ládához érve (az elementálok leverése után) apró meglepetés ér minket, az ugyanis teljesen üres!



Búsan visszamegyünk a király bácsihoz, aki elárulja, hogy a bot végig nála volt, csak szereti a mozgást és az egészséget, ezért küldött el minket egy kicsit úszkálni! Jó vicc volt, tata! Bosszúból ne engedjünk a lánya könyörgésének, aki mindenáron ott szeretne tartani minket és térjünk vissza a bottal a felszínre...

Odafönn apró kirándulást teszünk, hogy a mágusoknak megszerezzük a botra vésett rúnák magyarázatát (hja, ők se tudhatnak mindent!), majd hamarosan megszületik a nagy terv! Minket szépen lekicsinyítenek, hogy beférjünk a királynő várába és ott majd szépen átverekedjük magunkat a Borbarad férgek tömkelegén, a királynő varázslatain és leverjük őkelmét. Persze a felszerelésünk sajnos nem kicsinyíthető, így az szépen kinnmarad...

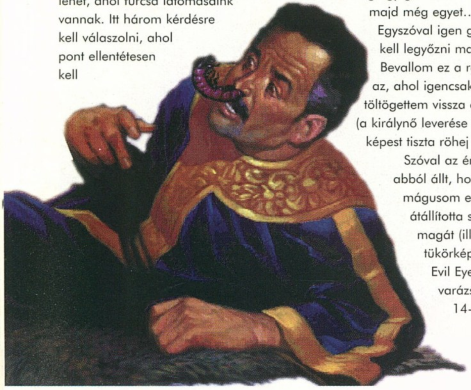
Az első szinten a fő feladatunk valamiféle felszerelés összeszedése. Méretünkből adódóan fogpiszkálókkal fogunk harcolni. Ügyesebbek lőfegyvereket és gyógyító minigombákat is összeszedhetnek (ezek manát is adnak, úgyhogy a varázslókat tápoljuk velük, azok majd gyógyítják a többieket).

Ha itt kész vagyunk, csússzunk le a második szintre! Itt némileg turbózhatjuk a felszerelésünket: fúvócsövet (lőszer is lesz!), „kardokat", páncélokat, gyógyító „valamiket" is szerezhetünk. A Borbarad tanítást és tojásgyűjtést nem kell okvetlenül megzavarnunk – itt elég sok ellenfél van (én levertem őket). Továbbjutni annál a teremnél lehet, ahol furcsa látomásaink vannak. Itt három kérdésre kell válaszolni, ahol pont ellentétesen kell cselekedni, mint ahogyan rendes hősök ezt tennék (a halált keresni és minél gonoszabbnak lenni). Ha minden kérdésre „jól" feleltünk, akkor továbbmehetünk egy klassz kis labirintusba, ahol nincsenek ugyan ellenfelek, de az automap csak korlátozottan működik! Elég nehéz kikeveredni innen, de csak időt és türelmet igényel!

Ezután az előttünk álló titkos ajtó egy dallammal nyitható, amihez egy zeneszerszám elkészítése lenne szükséges! Az itt következő Borbarad kukac ugyan más színű, mint a többiek (egy kicsit erősebb is), de ez még nem a végső csata! Újabb titkos fal, újabb zenélés, újabb csúzdázás. S máris a királynő utolsó, s egyben legocsmányabb csapdájánál vagyunk! A terem tükreiből ugyanis saját karaktereink lépnek elő, őket kell legyőznünk! Persze, hogy a dolog nehezebb legyen, nem látjuk az ő életerejüket és asztrálpontjaikat (ez egyben azonosításra is jó – nehogy saját karaktereinket öljük véletlenül!). Ezenkívül néhány kör (8-10) múltán még egy garnitúrát kapunk, majd még egyet...

Egyszóval igen gyorsan kell legyőzni magunkat! Bevallom ez a rész volt az, ahol igencsak töltögettem vissza az állást (a királynő leverése ehhez képest tiszta röhej volt)...

Szóval az én taktikám abból állt, hogy a férfi mágusom először is átállította saját magát (illetve a tükörképét) egy Evil Eye varázslattal (ezt 14-es szinten tudta, így szinte mindig bejött). Ezután rövid imádkozás következett, hogy a varázslónőmet ne tegyék harcképtelenné (mondjuk vakítással – ezt nagyon tudta, vagy átállítással), majd ő is átállította a tükörképét (általában neki is sikerült). Az elf tükörképét megvakította valaki. A tolvajt a varázsló átállította a 2. körben, és elindult a törpe tükörkép felé. A varázslónő hasonló sietséggel kiütötte a harcos tükörképét (vakítással, mert ez biztosabb volt, mint az átállítás). Ezután a törpét átállítottuk, és a vak harcost meg a vak elfet agyonvertük (10 kettő ellen – pfuj!). Nos, ez leírva nagyon szép, de sajnos nem mindig működött ilyen simán. Mondjuk ha a tükörképek előbb léptek, mint az én karakterem és levakították, vagy átállították őket, akkor már el is vesztettem a harcot! Tapasztalatom szerint egyébként a tükörképek kissé rosszabbul varázsoltak – ennyi az egyetlen előnyünk... Lehet még kísérletezni más varázslatokkal is: szerintem a megidézéseknek van értelme (például: Heptagon), így másokat támadnak, valamint a megijesztésnek (Horriphobus), mert ettől elszalad a célba vett lény.



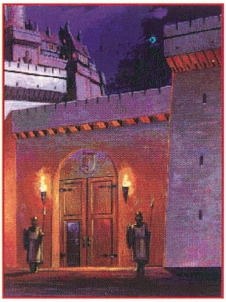
A végső csata már nem okozhat gondot, csak annyit árulok el, hogy semmilyen olyan varázslat nem hat a főszörnyre, ami – akár időlegesen is – harcképtelenné tenné!

Ha győzünk, akkor már csak jelet kell adnunk az 5 varázslónak, hogy szeretnénk ismét normális méretűek lenni...

A játékban – a kor követelményeinek megfelelően – teljesen 3D-s környezettel találkozunk, ami az egyik legjobb ebben a kategóriában. Az, hogy a várfalak kétdimenziósak és az erdők sem túl szépek a városon kívül, már csak a magamfajta szőrösszívű gonoszoknak tűnik fel. A grafikus felbontás is csak 320x200, de elég szép így is. Mindenesetre nem kell P200 a normális futáshoz...

Összességében nagyon pozitív a véleményem a programról. Bár úgy tűnik a szerepjátékok divatja leáldozott, egy-két cég még mindig ki mer adni ilyen játékokat! Az biztos, hogy a Sir-Tech esetében ezt eddig is és ezután is jó ötletnek tartottam és tartom!

Pellus



PC GURU

91%

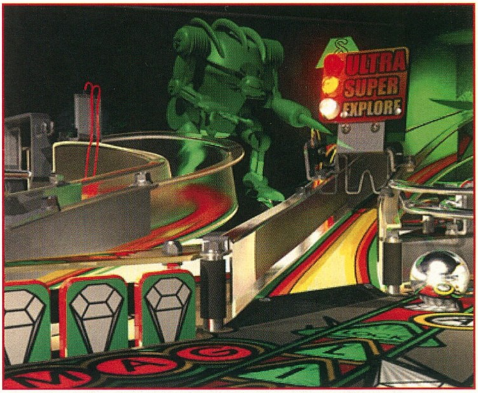
Egy jó RPG trilógia méltó befejezése

PRO PINBALL: TIMESHOCK

Annak idején amikor a 3D-s pinballok őrülete elkezdődött, volt szerencsém a Pro Pinball sorozat első részét, a Webet tesztelni. Hát az már akkor is a legjobbak közé számított. Mikor megkaptam a Timeshockot, akkor mindenféleképpen legalább egy hasonló minőségű flippert vártam. Azt már most megemlítem, hogy egy fikarcnyit sem csalódtam.

A Timeshock kerettörténetben (mely szerintem, az eddigi legprofibb dot-mátrixon játszódik) egy időutazáson vehetünk részt, és a Föld kezdeteitől Rómán át egy csomó helyszínen „játszódik". Talán nem is ez a legfontosabb egy flipper esetében. A golyó mozgása olyan melyet csak a játéktermekben a profi Williams és Sega gépeken lehet látni.

A grafika egyszerűen szemkápráztató. Akár 1600x1200-as felbontásban, true color színmélységben is játszható. És ha szép felbontásban szeretnénk vele játszani, akkor nem kell feltétlenül a NASA-hoz mennünk (ugye, ugye, a jó öreg Dos alá készült). 800x600-as



felbontáson, true color színmélységben egy P100-on gond nélkül elmegy (persze jó videokártyával). A zene természetesen CD-s és talán először (vagy inkább ott van az elsők között) Dolby Surround hangzást élvezhetnek a Dolby Surround erősítő tulajdonosok

Természetesen a Timeshockot is elérte a modern idők szele. Az Empire website-ján (www.empire.co.uk) a világ legjobbjainak a toplistája látható, sőt akár mások ellen is játszhatunk a Weben keresztül.

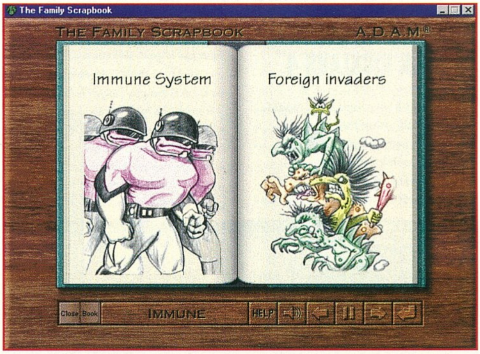
Szóval mit mondjak a Timeshock-ról? Annyira élethű, hogy szinte kimászik a monitorról és bolond legyen aki kihagyja ezt a fantasztikus flippert.

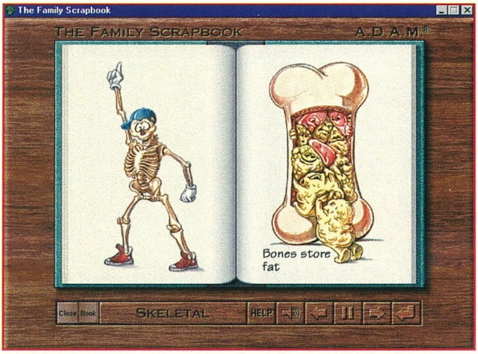
Mr.T.

A.D.A.M. THE INSIDE STORY

Épphogy lapzárta előtt érkezett hozzánk ADAM. Várjatok, mielőtt keresni kezdenétek a nevét a cikkek alatt, ő nem a munkatársunk. ADAM egy új multimédiás kiadvány főszereplője. Az Inside Story címéhez hűen az anatómiával foglalkozik. Meglepő módon a hamarosan megjelenő kiadvány böngészése közben egész családommal ottragadtunk a monitor előtt. Ilyen formában anatómiát még nem láttam!

„Bringing multimedia to life." – így szól a gyártók szlogenje és ennek ADAM tökéletesen meg is felel. Az anatómiai részben az embert a külső rétegektől egészen a belső csontrendszerig több nézetből és nagyításban (sőt egyes részleteket 3D-ben) is megtekintheted, legyen akár nő vagy férfi. Minden apró kis részt megismerhetsz, ami számunkra nem csupán a biológia, hanem az angol nyelvtudás trenírozását is lehetővé teszi.





Az általam családi tallózónak keresztelt family scrapbook életközelbe hozza az anatómiát és mindennapi dolgok viszonylatában mutatja az ember fizikumának elemeit. Az olykor meglehetősen humoros animációk pedig nagyban segítik testünk működésének megértését. A kiadványon viszonylag sok játékot is találhatsz, kezdve a koponya csontjainak az összeillesztésétől, a reflex-vizsgáló lövöldözésen át, egészen a szív, az izomzat, vagy a vizeletkiválasztó rendszer elemeinek kirakásáig. Az elméleti rész tudását ellenőrző kvízek megoldása már komoly angol tudást is igényel. Ugyancsak hasznos a nyelvtanulók számára a "szókimondó" rész. Nagyon tetszett, hogy a szemléltető ábrák külön gyűjteményben is megtalálhatók és egyszerűen kinyomtathatók. Ez akár diákok, akár tanárok szempontjából hasznos lehetőség.

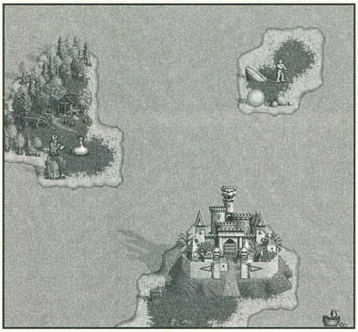
Egyszóval ezzel a programmal két legyet üthetsz egy csapásra: a kimerítő anatómiai ismeretszerzés mellett jelentősen növelheted angol szókincsedet is.

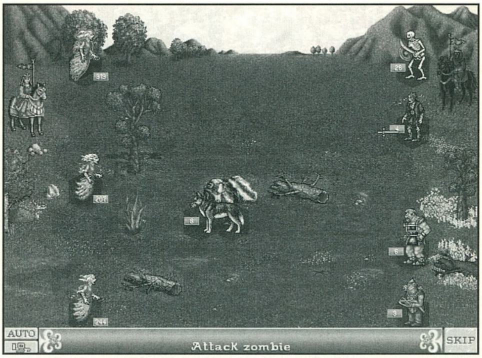
Lily

HEROES OF MIGHT & MAGIC II – THE PRICE OF LOYALTY

Oly sokakkal egyetemben nekem is még mindig kedvenceim közé tartozik ez a program, és a készítők szerencsére gondoskodnak is róla, hogy ébren tartsák a játékosok érdeklődését. Jóllehet az Internet-en számtalan pályát találhatsz a HOMM2-höz, mégis mindig jól jön valami újdonság kedvenceinkkel kapcsolatban.

Ha már az újdonságoknál tartunk, ez az expansion pack a plusz pályák mellett természetesen újításokat is tartalmaz. Például az egyik legfájóbb hiány pótlásaként immáron toborozhatsz elementálokat és szellemeket (best!!!), sőt sárkányokat is. Igaz, általában ezeket a toborzóhelyeket keményen őrzik, de meg is van ennek az oka. Egy tucatnyi szellem toborzása és néhány csata nyomán hetek alatt csaknem ezer ilyen sikító hölgyhöz jutottam. Márpedig ezer szellemmel szemben nem marad meg senki. További hasznos újdonság, hogy a Necromancer várban kocsma helyett megjelent a szentély, ami necromancereid speciális képességét növeli.





Jogos, ritkán látni kocsmázó skeletonokat, licheket vagy vámpírokat. A vízben pedig sellők és szirének jelentek meg, míg a terepen az elementálokat idéző oltárok mellett további pluszt jelent az aréna (növeli az erőt vagy a védelmet vagy a varázslatok hatékonyságát) és a jelszóra nyíló kapu ötlete is. Ez utóbbiakhoz meg kell tudnod mi a password, különben nem nyílnak ki.

Igazán nem szeretném elregélni a Price of Loyalty minden újdonságát. Természetesen rengeteg új tárgy és legendás hős is van. A négy campaign mellett pedig számos új pálya várja az új és a veterán játékosokat. A program futtatásához egyébként szükség van a Heroes of Might&Magic II-re! Az Expansion Pack méltó folytatása a sorozatnak, csak ajánlani tudom mindenkinek.

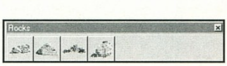
Lily

JACK NICKLAUS 4

A golf a 3. évezredre a tömegek sportjává vált. A labdarúgás, kosárlabda és más egykor oly népszerű sportok a feledés homályába merültek, és már csak kis hagyományőrző csoportok rendeznek

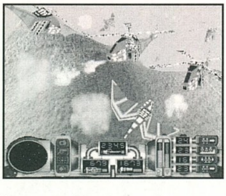
néha nosztalgia-mérkőzéseket. Míg korábban a néger gettókból való kiemelkedés szinte egyetlen útját a kosárlabdázás jelentette, most ezt a szerepet a golf tölti be. Minden néger gyerek kiskorától golfozik az utcákon, és a kosárpályák helyét is felváltották a 9 vagy 18 lyukas beton golfpályák- egy-egy verseny négy öt háztömböt is magába foglalhat. A betonon való játék igen kifinomult technikát igényel, hiszen nincs sok helye a gyepen megszokott tili-tolizásnak – így már érthető, hogy a profi golf liga legjobbjai is szinte mind feketebőrűek – a legismertebb közülük Black Nicklaus. Persze a golf tömegsporttá válásának persze vannak negatív hatásai is, mint pl. hogy megszaporodtak a golfütős betörések és gyilkosságok, de mindennek van ára... Egy átlagember a háza körüli kertben űzi ezt a prolinak számító sportot, míg a lakótelepek lakói kénytelenek az erkélyeken gyakorolni és a nagyobb városi parkokban és tereken játszani. A felsőbb rétegek szinte teljesen elszigetelődtek a golfozástól, csak a rendszeres televíziós közvetítéseket követik, és divattá vált, hogy a Kutyával védett ház felirat mellé kiírják, a Mi NEM golfozunk szöveget is. A radikális változást az váltotta ki, mikor az egyik sportszergyártó kihozott egy új, olcsó ötvözetből készült golfütő készletet, amit az összes többi cég követett, ezzel elárasztva a piacot. Mindenütt hatalmas golfütőhegyek halmozódtak fel, és a végén már szinte ingyen osztogatták... Ez tehát a jövő, azonban még csak a második évezred határán vagyunk, és bele kell nyugodjunk, hogy most még igenis egy elit, csak kevesek számára megengedhető sportág a golf. Ezen a helyzeten segítenek a számítógépes golf-programok, mint pl. a Jack Nicklaus 4- így legalább számítógépen kipróbálhatjuk a golfozás szépségét. A Jack Nicklaus ehhez mindent a rendelkezésünkre bocsát. A program mindent tud, amit egy korszerű golfszimulációtól elvárhatunk: teljesen szabadon választható kameranézet, kiváló fizikai szimuláció, az ütések összes paraméterének maximális és egyszerű kontrollja, teljeskörű multiplayer lehetőségek, oktatás, akár verseny közben is változó időjárás. De ezek felett a program kínál extrákat is: ezek egyike, hogy alapban öt pályát adnak hozzá: Cabo del Sol, Colleton River Plantation, Country Club of the South, Muirfield Village és Winding Springs, míg a másik a beépített pályaszerkesztő. Ez egyedülálló eddig, mert több, mint 100 féle építőelem felhasználásával, drag and drop technikával tudjuk a meglevő pályákat átszerkeszteni, vagy teljesen újakat készíteni. A program így a Links LS és a PGA Tour Pro mellett elfoglalja méltó helyét a lgjobb három PC-s golfprogram között.

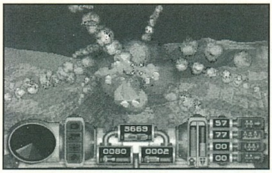
Charlie



Q.A.D. – QUINTESSENTIAL ART OF DESTRUCTION

Régen nem volt alkalmam lövöldözős játékot – már a szó szoros értelemében véve lövöldözős játékot – tesztelni, vagy legalábbis további felvilágosítás elkészítésére átvenni. Nos ebben a hónapban két ilyen





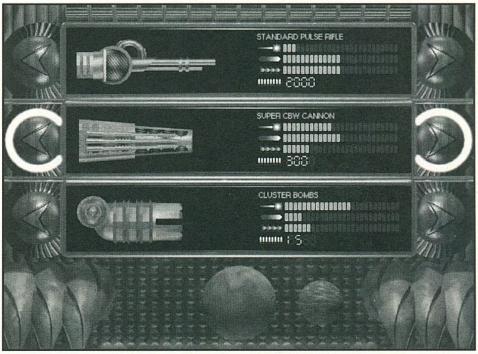
típusú – majdnem ez lett a Harmadik Típusú Találkozások – játék is a „tányéromra" került. Ebből elsőnek a Q.A.D. az mely megtiszteltetésül vehette, hogy megtekintem.

Első látásra ez is egy hétköznapi lövöldözős játéknak tűnik, de vajon ez is olyan mint a többi? Nem találtak ki semmi újat, hogy az átlagtól megfásult játékosokra új nap köszöntsön. Nem tudom, de megtudhatjátok, ha visszatértek a reklám után..... – Ez itt a reklám helye – Na jó csak vicc volt.

Miről szól ez az egész Quintessential Art of Destruction? Arról, hogy vannak az ellenségeink és mi. Rajtunk kívül van még egy csomó túsz is, akik csak arra várnak, hogy megmentse őket valaki. Ha mi mentjük meg őket az jó. Nekik is és nekünk is. Ha az ellenségünk, az nekik jó, de nekünk már kevésbé. Amilyen önző disznók vagyunk, az előbbit kell választanunk. Meg kell mentenünk az összes túszt, majd a saját bázisunkra kell vinni őket. Ha megvan a kellő mennyiségű túsz, ok, tovább lehet lépni a következő pályára. Jó nagy marhaság mi? A hozzám hasonló ínyencek ilyenkor rögtön valami finomságon kezdenek gondolkodni. NYÍRJUK KI A TÚSZOKAT !!! Ez már sokkal mókásabb, főleg mivel egy rakás különböző fegyver közül tudunk választani a küldetések elején. Ez már valamivel jobb. Persze az olyan fanatikus élvhajhászok, mint én nem érhetik be ennyivel. A következő lépés az legyen, hogy irtsuk ki az összes mozgó, nem mozgó felszíni formát, ami különbözik a felszín mintájától. Ha megvan, akkor már nyugodtan dőlhetünk hátra, hogy a feladatot nem tudtuk megoldani, a legnagyobb marhák vagyunk, hogy nem látjuk meg a célt egy játékban, de volt még egy unalmas, ötlettelen játék, amivel egy kis mókát űzhettünk.

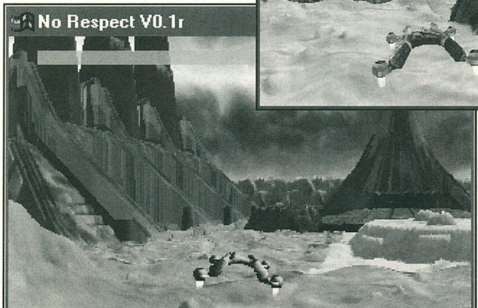
A QAD egy olyan játék, ami csak az olyanok részére nyújt egy kis szórakozást, akik ilyen elvetemült mókát tudnak űzni belőle.

Mr.T.



NO RESPECT

A No Respect lenne a már korábban említett két lövöldözős játéknak a második darabja. Ehhez a programhoz egy kicsivel nagyobb pozitív kisugárzással álltam hozzá, és reménykedtem benne, hogy valamivel nagyobb inspirációt tud nyújtani, mint a QAD.



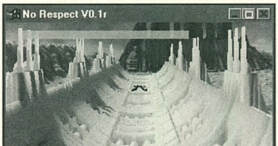
Az inspiráció tényleg nagyobb lett, de az is igaz, hogy csak tényleg valamivel. Ha a játék lényegét kellene tekintenem, azt mondanám egyfajta Quake Deathmatch űrhajókkal. Ugyanis arról van szó, hogy adott egy földrajz tereptárgyakkal megtűzdelt pálya, a saját űrhajónk és az ellenség űrhajója. Mivel az ellenség nem viseltet túlzottan nagy jószándékkal irántunk, ezért mi sem tekintünk a legjobb szemmel rá és még mielőtt hátba lőne minket, rakétáink és különböző fegyvereink halálos csapásmérő özönét küldjük rá. Siker – vagyis totális megsemmisítés – esetén még egyszer szembe kell néznünk vele. Ha ekkor is győzedelmeskedünk, akkor ő átrepül az örök Űrvadász-mezőkre, és mi egy újabb ellenséggel kerülünk szembe. És a történet csak folytatódik és folytatódik, míg a CD-olvasónk feje túl nem fut a CD lemezen.

Hát ez lenne a No Respect lényege elég tömören. A terepeken vannak pajzsfeltöltők, fegyver tuningok, gyorsítók meg mindenféle olyan dolog, ami egy ilyen üsd-vágd-nem-apád meg stb. játékban szükséges lehet.

Azt még meg sem említettem, hogy a NR csak Win'95 alatt fut és úgy kezdi, hogy „Ha nincs 70 MB helyed a vinyón, akkor ...". Nekem ez nagyon nem volt szimpatikus. Egy turha lövöldözős marhaság és alapból 70 MB-tal indít. No mindegy.

A No Respect a QAD-nál sokkal jobb, de amúgy nem egy nagy durranás. Lődözzetek meg ilyesmi, majd keressetek egy normális játékot.

Mr.T.



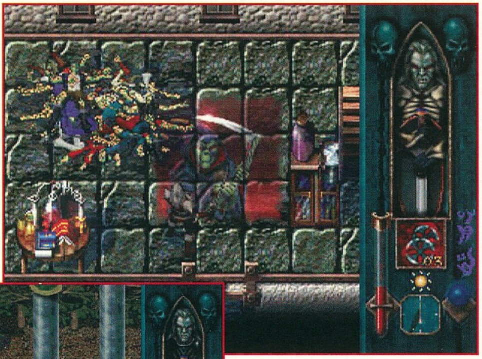
Legacy of Kain

Középkori vámpírok élete felvonásokban

ACTIVISION
2xCD, P100, Win '95, SVGA, 8MB RAM, 1MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

Az Activision legújabb játéka, a Blood Omen egy akció-kalandjáték. A kissé kusza, de nagyon látványos introból megismerjük az előzményeket: valamiféle középkori fantasy-világban vagyunk, melynek egysége megtörik mikor a vámpírok megölik a vezető mágusokat, és ennek kapcsán a világ középpontját jelentő misztikus oszlopcsarnok oszlopai megrepedeznek... alig ocsúdunk fel a látottak okozta sokkból, mikor egy fogadóból kijövet minket is lemészárolnak. A vámpírok vezetője ad nekünk új életet, persze vámpírként. Az „ember" új „életet" kezdve, fontos célokat fogalmaz meg maga számára: számunkra ezek a bosszú, a korábbi egyensúly visszaállítása, a rejtélyek megfejtése, és a visszaút megtalálása a normális életbe...

Elkezdődik hát hosszú barangolásunk a világban- utunkat pedig sok-sok vér és kiszívott vérű hajdani emberek lebegő lelkei kísérik. Az utunk során rengetegféle tereppel találkozunk: a hosszas erdei sétákat számos német jellegű és nevű középkori város felfedezése szakítja meg. Ezekben általában 5-10 épületbe lehet bemenni, ahol a lakosság ritkítása mellett hasznos varázslatokat is találhatunk. Ez a hasznosság persze a vámpír szemszögéből értendő- példaként azt a spell-t említeném, mely leszárítja a szerencsétlen áldozatról a húst és a bőrt, majd csontjait is kiforgatja. A programban a vámpír életforma más megjelenési formáit is felvehetjük idővel, ha megtaláljuk a varázslatot hozzá. Farkasemberré változva addig elérhetetlen helyek nyílnak meg előttünk (mivel nagyokat tudunk ugrani), míg denevérré válva a térkép egyes nagyobb részei között tudunk gyorsan utazni. Később találunk egy varázslatot, mellyel képesek leszünk egy mezei halandó képét is felvenni. Az épületekben néhol játszanunk kell különféle kapcsolókkal, melyek ajtókat nyitnak ki- a szobákon nem érdemes túl gyorsan végigrohanni, célszerű jó alaposan körülnézni, mert egyes szobákból titkos járatok érhetők el, melyek a játék végigjátszása szempontjából is fontos dolgokat, pl. teleportokat tartalmaznak. Sajnos utalások hiányában néhány helyen ezen átjárók megtalálását a játékos 7. érzékére bízzák.



A játék a világot felülnézetből mutatja, és az egyes helyszínek valamint a szereplők grafikája is rajzolt, ami nagyon sokat dob a hangulaton. Végre nem egy szintetikus világban kell renderelt kardokat forgatnunk. A felbontás a gép teljesíményének megfelelően változtatható, de igazi nagy különbséget nem láttam köztük. A zene és a hangeffektusok tovább erősítik a grafika által a játékosban keltett alapvetően baljós érzeteket a kalandozások során. Időnként atmoszférikus dallamok kísérik utunkat, míg máskor pergő motívumok hatására emelkedik meg pulzusszámunk.

A Blood omen induláskor teljesen lekötötte a figyelmemet, de aztán kezdtem már unni a kizárólag kardozásból és vérszívásból álló menüt. Az első küldetés teljesítése, az első főellenfél legyőzése után azonban fantasztikusan felpörgött újra a játék, és visszatért érdeklődésem. Új fegyverként megkaptam a buzogányt, mellyel hatalmas kövek is feltörhetők, egymás után találtam a fokozatosan durvuló varázslatokat, és a pályák és ellenfelek (pl. sok-sok varázsló) is egyre nagyobb kihívést jelentenek. Kain gyerek is erősödik szépen: a fiolák növelik maximális stamina-ját, míg varázsereje is elég kellemes lett az utóbbi napokban.

A Legacy of Kain a kissé lassabb indulás után teljesen elvarázsolja a játékost. Már napok óta csak ezzel a játékkal foglalkozom: kaszabolom a népeket; katakombákat, házakat erdőket, erődöket, pestis sújtotta városokat, stb fedezek fel, miközben lassanként haladok előre a történetben is. Az Amigán oly népszerű járkálós kalandjáték kategória újjászülett, egy új klasszikus, a Legacy of Kain képében.

Charlie

PC GURU

89%

'...Vámpír lettem, nem bánom, most már nem is sajnálom...'

Mi a mai programod?

MEGNYÍLT AZ ELSŐ BASE SZOFTVER-DISZKONT ÁRUHÁZ!

Mindig mindent olcsóbban!

MINDIG – minden nap 10–20 óráig nyitva
MINDENT – az összes PC program elérhető
OLCSÓBBAN – jelentős árkedvezmények: 10–30–50–70%!

A holnap ígérete

Program-premier a jövő-ablakban! Próbáld ki a megjelenés előtt álló programokat! Szeptemberben: SHADOWS of the EMPIRE a LUCAS ARTS-tól!

Légy a rész-vényesünk!

Minden szeptemberi látogatónk ingyenes klubtagsági kártyát kap. A kártya rész-vényként szolgál, melyet vásárláskor 5000 Ft értékben beszámítunk.

Aki vesz az kétszer nyer!

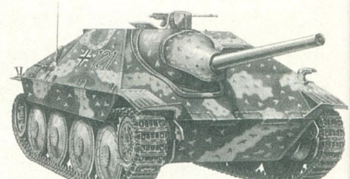
ELŐSZÖR: kedvező árainkkal. MÁSODSZOR: nyereményakciónkon. Minden vásárlónk nyereménysorsoláson vesz részt: nyereménytárgyak

1 MILLIÓ FT ÖSSZÉRTÉKBEN!

Cím: 1072 Budapest, Dob u. 45.
telefon: 351 8395

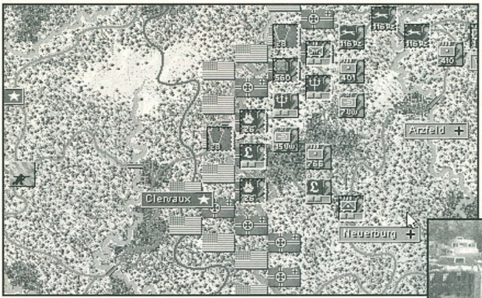
Áraink az ÁFA-t tartalmazzák.

Ardennes Offensive

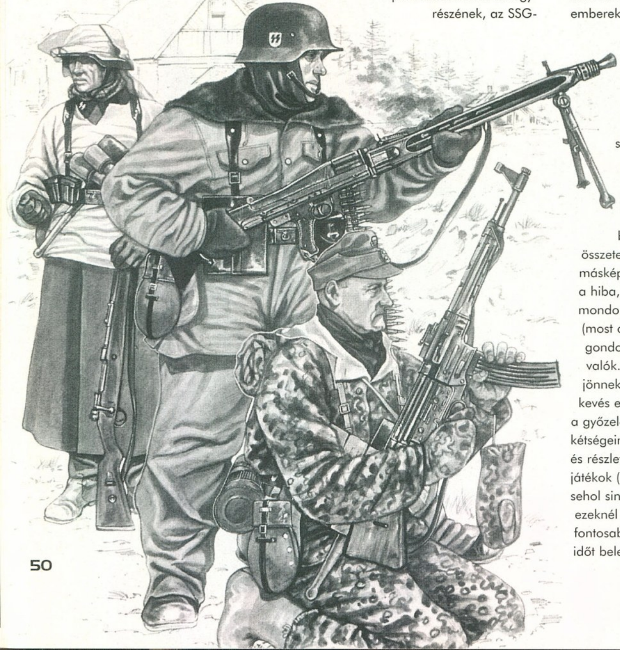


SSI
4xCD, P90,
Win '95, SVGA,
8MB RAM, 10MB HD,
MOUSE
Ismertebb hangkártyák

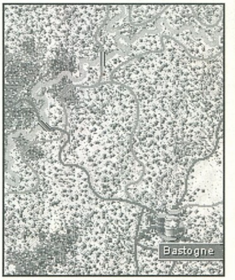
A II. VILÁGHÁBORÚ DÖNTŐ CSATÁI

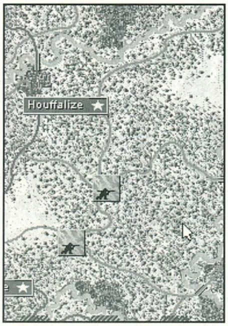


Az előző PC Guru-ban már volt egy rövid ismertető erről a programról, bár akkor még csak egy félig kész béta tesztet volt szerencsénk látni. Azóta eltelt egy nyár és meg is érkezett a teljes verzió, az ardenneki támadásról. Mint már akkor is elmondtam, ez egy egészen új sorozata lesz az SSI-nak, pontosabban annak egy részének, az SSG-nek (Strategic Studies Group). Úgy látszik az SSG-nél arra tették fel az emberek az életüket, hogy minél részletesebb és minél korhűbb stratégia programokat adjanak ki. Ennek a sorozatnak az első, s mindezidáig a legnehezebb tagja az Ardennes Offensive. Egy hónapja kicsit fanyalogtam a bonyolultságról és az összetettségről. Most sincs ez másképp. Lehet, hogy bennem van a hiba, de még most is azt mondom, ennek a korosztálynak (most a 16 és 30 év közöttiekre gondolok) nem az ilyen stratégiák valók. Most, amikor nyakra-főre jönnek ki a valós idejű stratégiák, kevés egy ilyen csontstratégia esélye a győzelemre. Persze nincsenek kétségeim afelől, hogy a korhűséget és részletességet tekintve ezek a játékok (mármint a C&C klónok) sehol sincsenek, de a játék élvezete ezeknél a dolgoknál sokkal fontosabb. Az a baj, hogy rengeteg időt bele kell egy ilyen játékba ölni, hogy egyáltalán el tudjunk kezdeni vele játszani. A mai rohanó világunkban pedig pont az időből van a legkevesebb. Ez persze nem azt jelenti, hogy én a körökre osztott harcrendszer ellen lennék. Sőt. Nekem máig az egyik kedvenc stratégia játékom a Panzer General. Nincs annál jobb II. világháborús stratégia játék (talán csak a Panzer General 97 lesz valamikor az ősszel).



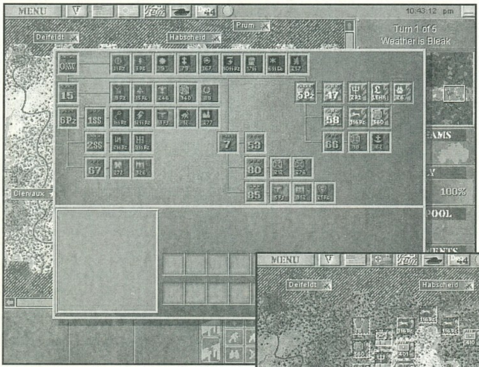
Ott azonban nem kellett nyolcvanféle gombbal és kapcsolóval bütykölnünk órákat. Elég volt két kattintás és máris benne voltunk a lengyel hadjáratban. Az igazi nehézség akkor jött, amikor már két-három küldetésen továbbjutottunk. Nagy kár, hogy itt előtérbe helyezik a túlzott nehézséget.

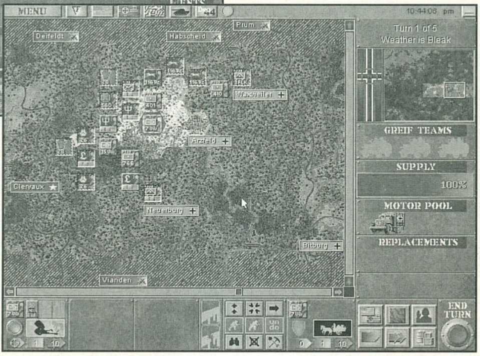




Ennek ellenére azonban nem utasítok el egy játékot csak azért, mert nem 3Dfx-re tervezték. Az Ardennes-nek például remek a kézikönyve, sok olyan részletet meg lehet belőle tudni, amit még a történelem könyvek nagy része sem érint.

Az egész ellentámadás ötlete Hitler agyában született meg. A történészek még ma is vitatkoznak azon, hogy helyes volt e ez a lépés, de be kell látnunk, hogy abban a helyzetben ez volt az egyetlen lehetséges megoldás. A keleti fronton az oroszok elfoglalták Romániát és





Bulgáriát. Így két szövetséges egyből kiesett a sorból. A finnek különbékét kötöttek az oroszokkal, csak a magyar és a japán szövetségesek maradtak hűségesek. Hitler értesülései szerint az oroszok 550 hadosztállyal nyomultak előre. A németek maximum 40 hadosztályt tudtak előteremteni. Könnyedén ki lehet számítani, hogy mekkora volt itt az esélyük. Nyugaton már sokkal jobb volt a helyzet. A kémek jelentése szerint ott csak 35-40 szövetséges hadosztály állt szemben a németekkel. Mint utólag kiderült csalókák voltak ezek a számok. A németek mintegy 700.000 katonát vonultattak fel, míg a 40 amerikai-angol hadosztály több mint 2.000.000 emberből állt. Hitlernek azonban nem volt más esélye. A szövetségesek előrenyomulását mindenféleképpen meg kellett állítani. Ez a hirtelen előretörés azonban utánpótlási nehézségeket okozott. A szövetségesek legfontosabb utánpótlási vonala az antwerpeni kikötő volt. Ezt a várost akarták a németek leginkább elfoglalni. Erre két okuk is volt. Egyrészt így elvágták volna a legfontosabb utánpótlási útvonalukat, másrészt elvágták volna az amerikaiakat brit szövetségeseiktől. Ez volt ugyanis a másik célja a támadásnak. Szét akarta zúzni az angolszász szövetséget. Nem volt rossz Hitler terve, mivel ez a szövetség bizony igencsak gyenge lábakon állt. A németek kezére játszott az is, hogy a szövetségeseknek komoly veszteségeik voltak más frontokon, így kénytelenek voltak csapatokat elvonni az Ardennek térségéből. Jellemző a

parancsnokok nemtörődömségére, hogy amikor a hírszerzés jelentette, hogy komoly ellentámadás készül, csak annyi volt a hozzáfűznivalójuk, hogy „Csak jöjjenek!"

Jöttek is, rögtön néhány hadosztály Tigris tankkal. A kezdeti sikerek ellenére azonban a támadás néhány hét alatt kifulladt. Ennek több oka is volt. A villámháború csak akkor sikeres, ha azt jóval gyengébb ellenféllel szemben, meglepetésszerűen vetik be. A döntő légi fölény és a megfelelő utánpótlás elengedhetetlen. A németeknek egyedül a meglepetés ereje volt meg. A harcedzett amerikai-angol csapatok azonban pár hét alatt sikeresen megállították az előretörő német csapatokat. Az eredmény mindkét oldalon körülbelül 80.000 halott. Németország ezzel elvesztette az utolsó tartalékát is. Ki volt akkor az igazi nyertese a Battle of the Bulge-nak? Természetesen az oroszok. A német veszteségeket kihasználva megindították a téli hadjáratukat a nácik ellen, s természetesen el is érték a kitűzött céljaikat.

Ez tehát az az időszak, amit a program szimulál. Kinek ajánlom? Csak azoknak, akik rengeteg idővel rendelkeznek, s képesek órákat a gép előtt ülni és beállításokkal vacakolni. Aki gyors és izgalmas sikerélményre vágyik, az jobb ha egy másik játékot vesz meg.

Mocsy

PC GURU

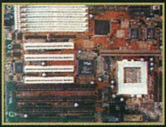
82%

Kicsit túlbonyolított csata szimuláció, az ínyencek viszont zabálni fogják.

- Pentium VXPro alaplap, MMX support
- Intel Pentium 166 MHz processzor
- 32MB RAM
- 1.44MB - 3.5" floppy drive
- 2100MB merevlemez
- 12x sebességű AT-BUS-os CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster Pro kompatibilis 16bit hangkártya + 2db hangfal
- SVGA PCI, 2MB RAM videokártya
- 33.600bps belső Voice modem
- Minitorony ház
- 102 gombos normál vagy 105 gombos Windows 95 billentyűzet
- Microsoft Mouse kompatibilis egér
- Software vásárlása esetén a program telepítése ingyenes
- 12 + 24 hónapos garancia

A konfigurációkat egyedi igény szerint módosíthatjuk!

Nettó ár: 135.992 Ft



- Pentium 75-250MHz, 512Kb Burst cache, 4PCI,3ISA, Intel Triton 2 HX chipset, Award bios, IDE, MMX, ASUS 24.992
- Pentium 75-233MHz, 256Kb Burst cache, 4PCI, 3ISA, VXPro chipset, Award bios, IDE, MMX.......11.992
- Pentium 75-233MHz, 512Kb Burst cache, 4PCI, 3ISA, VXPro chipset, Award bios, IDE, MMX.......13.992
- Pentium 75-200MHz, 512Kb Burst cache, 3PCI, 4ISA, Intel Triton 2 HX chipset, Award , IDE, MMX, Acorp.......16.992
- Pentium 75-200MHz, 512Kb Burst cache, 4PCI, 4ISA, Intel Triton 2 HX chipset, Award , IDE, MMX, GigaByte.......20.992
- Pentium 75-250MHz, 512Kb Burst cache, 4PCI, 3ISA, Intel Triton 2 TX chipset, Award bios, IDE, MMX, Acorp.......17.992
- Pentium 75-250MHz, 512Kb Burst cache, 4PCI, 3ISA, Intel Triton 2 TX chipset, Award bios, IDE, MMX, Asus, (ATX).......35.992

- 17" SONY (1280*1024, 0.25, LR, NI,Trinitron) 135.992
- 14" SVGA (1024*768, 0.28, LR, NI).......23.992
- 14" Multiscan (1024*768, 0.28, LR, NI).......30.992
- 14" Yakumo (1024*768, 0.28, LR, NI).......30.992
- 14" Daewoo (1024*768, 0.28, LR, NI, 3év gar).......35.992
- 15" MultiScan (1280*1024, 0.28,LR,NI,Digital).......45.992
- 15" Daewoo (1280*1024, 0.28,LR,NI, 3év gar).......52.992
- 15" Daewoo 1509B Multimedia, 3év garancia.......59.992
- 15" SONY (1280*1024, 0.25, LR, NI, Trinitron).......69.992
- 17" Multiscan (1280*1024, 0.26, LR, NI).......84.992
- 17" Daewoo (1280*1024, 0.28,LR,NI, 3év gar).......99.992
- 17" Daewoo (1600*1280, 0.26,LR,NI, 3év gar).......121.992

- 512KB DRAM EDO.......1.192
- 1MB MDRAM.......2.496
- 4MB SIMM 32bit / EDO.......3.192
- 8MB SIMM 32bit.......5.496
- 8MB SIMM EDO.......5.496
- 16MB SIMM 32bit.......10.496
- 16MB SIMM EDO.......10.496
- 16MB DIMM SDRAM.......14.992
- 32MB SIMM 32bit / EDO.......21.992
- 32MB DIMM SDRAM.......25.992
- 256KB Burst cache.......2.400

- AMD K5 75MHz.......6.392
- AMD K5 133MHz.......15.992
- AMD K5 166MHz.......18.992
- AMD K6 166MHz MMX.......27.992
- AMD K6 200MHz MMX.......42.992
- AMD K6 233MHz MMX.......63.992
- Intel Pentium 133MHz.......20.992
- Intel Pentium 166MHz.......27.992
- Intel Pentium 200MHz.......43.992
- Intel Pentium 166MHz MMX.....37.992
- Intel Pentium 200MHz MMX.....59.992
- Intel Pentium 233MHz MMX.....79.992
- 586 cooler.......800

- Minolta PagePro 6L (600dpi, 6lap/p) 63.992

- Diamond Monster 3Dfx chip, 4MB EDO 34.992

Sound Blaster AWE64

- Sound Blaster 64 (16bit, stereo, Wavetable) 16.992

MINDEN KOMPLETT KONFIGURÁCIÓHOZ
1 ÉVES PC GURU ELŐFIZETÉST ADUNK

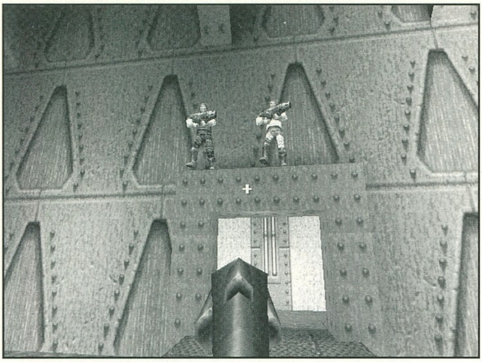
ACMP PEST: 1135 Budapest, Szent László u. 74/a. Tel./Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101
ACOMP BUDA: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel./Fax: 156-6790
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel/Fax:419-4091, 419-4092
ACOMP online: http://www.acomp.hu
FAXBANK: 2-333-666/1477## (Friss árjegyzékünk lekérhető)
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombaton: 9.00-13.00
A PÓLUSCENTERBEN a hét minden napján 10-19 óráig, Vasárnap 10-18 óráig
Az árak változtatásának jogát fenntartjuk!

GAMELAND PC CD SHOP
GAMELAND
1201 Budapest, Baross u. 55, Tel.: 284-1471, 283-0230/36
Nyitvatartás: H-P: 10.00-20.00, SZ-V: 10.00-18.00
1073 Budapest, Erzsébet krt. 41. Tel.: 342-0468
Nyitvatartás: H-P: 10.00-18.00, SZ-V: 10.00-15.00
Szeptemberi tagsági akció! 20% kedvezmény!
Aki a jelszót is tudja, az még 5% engedményt kap!
Ha valamelyik CD még/már sehol sem kapható, keresd nálunk!
Rövid határidővel csomagküldést vállalunk!
Viszonteladókat is kiszolgálunk! Részletek a klubokban!
Kérd ingyenes tájékoztatónkat és árlistánkat!

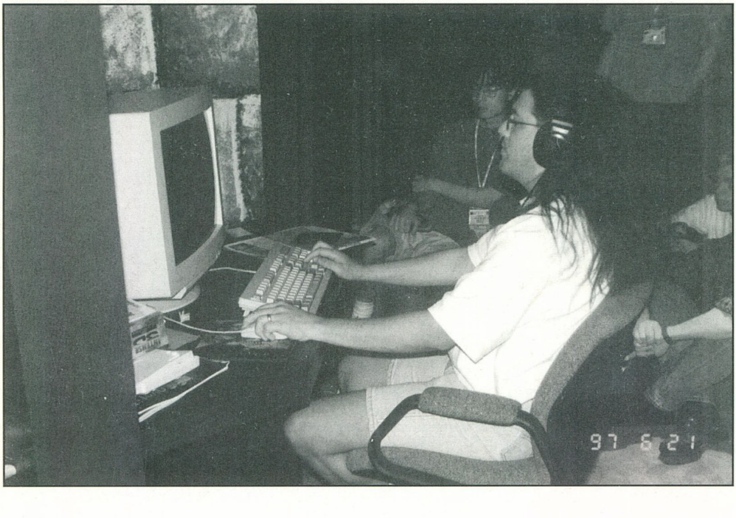
STUFF R
CD&MAGIC SHOP
Szeretettel várunk Lőrincen nyílt üzletünkben, ahol kedvedre válogathatsz a legújabb PC-CD játékok, utility-k és Magic kártyák között.
Klubtagság esetén számtalan kedvezményben részesülsz, mint pl.:vásárlási engedmény, játék kipróbálási lehetőség, ajándék akciók, stb.
Nyitva:
H, Sz, Cs, P: 12-20 óráig
Szo, V: 10-18 óráig
Kedden: SZÜNNAP
Címünk:
1181 Budapest, Margó T. u. 9.
(a piros 136-os busz első megállója)
Tel: (0630)666-087

Quake

Ahogy a „nagyok" játsszák...



Az utóbbi hónapokban kétségkívül a legnépszerűbb hálózati játék a Quake volt. Bár gyanítom, hogy a szimpla négy epizódot, illetve a Mission Pack-eket már sokan unják, egész más az ha egymás ellen lehet fordítani a tűvetőket. Szerencsére, itt a Doom2-vel ellentétben, már beépített deathmatch pályák vannak, így érdemes ezeken gyakorolni, hiszen a legtöbb házi bajnokság, illetve az összes hivatalos megmérettetés itt realizálódik. Nem volt ez másként az E3-on, az Integraph által szponzorált Quake döntőn sem. Itt ért az a "hatalmas megrázkódtatás", hogy láttam játszani John Romero-t, a Quake fő designer-ét. Ezt az élményt, illetve a Guru Táborban gyűjtött tapasztalatokat szeretném átadni nektek annak a reményében, hogy még a profik számára is sok újdonságot fogunk tálalni.

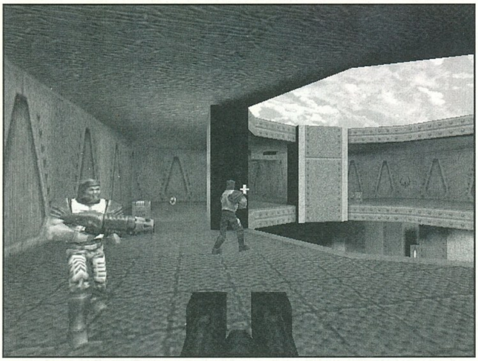


INTEGRAPH PARTI

Az E3 egyik nagy érdekességeként tartották számon az Integraph standon megrendezett Quake döntőt. A fődíjat nem kevesebb személyiség, mint maga John Cramack, a Quake programozója ajánlotta fel. Szerényen hajlandó volt megválni az egyik régebbi Ferrari-jától, mondván, hogy aki ilyen erős mezőnyben győzni tud az ne távozzon már üres kézzel. (Meg különben is, ezt még a Wolfeinstein3D-ből vette, azóta meg volt már egy-két programja:)). Mintegy motiváló erőként a standon ott csillogott-villogott a tűzpiros Ferrari. Maga a döntő túl szép játékot nem hozott, úgy kb. 1000Fwspeed mellett (az eredeti beállítások mellett ez mindössze 450), rohangászott körbe a többség, kezükben az elmaradhatatlan rakétavetővel. Mire a normál halandó, a hatalmas tömegen keresztül felfogta, hogy mi történt már meg is volt a nyertes. Egy kínai srác, akit rögtön körülvett egy halom TV-s. Ebből túl sokat nem tudtunk tanulni, épp a stand hátulja felé vettük az irány, mikor kokok odaszólt, hogy nézzem már meg ki játszik ott a sarokban. Kicsit elunva a dolgot valami olyasmit mondhattam, hogy ugyan nem mindegy, menjünk végre vissza a szállodába, vagy legalább a büfébe. Mivel nem tágított, egyedül pedig nem volt kedvem gyalogolni, volt szerencsém meglátni, hogyan is Quake-el az, aki részt vett az egész játék kitalálásában. Mint a képen is láthatjátok, ő volt Jhon Romero a játék fő designer-e, akit leszámítva hosszú haját teljesen normális ember benyomását keltette. Akkora szerencsénk volt, hogy épp egy "örültnek" (csak onnan gondoltam, hogy egy Quake jelet tetováltatott a vállára) mutogatott mindenféle trükköket, a deathmatch pályákon, aki biztos ami biztos videóra vette az eseményeket. Kezdetben csak hárman álltunk a monitor mögött, végül is mikor jó fél óra múlva felnéztem már kis híján fellöktek a kíváncsiskodók (nyilván híre ment a bemutatónak). Amennyiben valaki minket is fényképezett volna, alighanem azt a pillanatot örökíti meg mikor kb. minden második másodpercben egymásra nézünk döbbent arccal, melyről lesüt, hogy ***** életbe csinálta ezt??? Nos igen, nem ma kezdte a fiú annyi szent. Íme néhány dolog amire emlékszem:

THE BAD PLACE

Ez az a pálya ahol percek alatt lehet több tucat frag-et gyűjteni, van



itt minden láva, teleportok, quad damage, thuderbolt, 200-as pajzs. Az egyik legszemetebb dolog, hogy általában lentre rak ki a gép innen pedig feljutni jó cuccok nélkül szinte esélytelen("kis szerencsével", pár másodperc alatt többször is meghalhatunk). Ami hihetetlen volt azaz, hogy Romero milyen biztonsággal közlekedett az emeletek és beugrók között. Alapvető volt, hogy az alsó szintről gond nélkül feljutott a legfelsőre. Ehhez az kell, hogy a megjelenés után csak a rakétát szedjük össze, rohanjunk ki a "térre" majd innen rocket jump-pal fel az első emeletre. Ezt úgy tudjuk megcsinálni, hogy lefelé nézve magunk alá lövünk egy rakétát majd ugrunk közben egyet. Ennek eredménye képen hatalmasakat lehet repülni a levegőben, csekély pajzs illetve health veszteség árán. Az első emeleten rögtön a pajzs és a thunderbolt mellé érkezzünk. A legprofibb megoldás az ha gyorsan összeszedjük a cellákat a "sütögetőhöz", majd oldalról beugrunk a négyszeres sebzésért. Innen ki a lépcsőre és ha mindent jól csináljuk utunkat már csak füstölgő hullák fogják jelezni. (ahogy kell...:))

THE ABANDONED BASE

Itt jött az első nagy meglepetés. Ez az amit Romero-n kívül valószínűleg csak kevesen tudtak eddig. Szóval menjünk fel az első emeleti körfolyosóra, oda ahol a láthatatlanság és a négyszeres sebzés van. Ez két félkörből áll, amik szemben vannak egymással de az oszlopok meggátolják az átjutást. Mi sem egyszerűbb, mint ferdén fussunk el a az egyik oszlop külső széléhez és ugorjunk egyet. Ugrás közben folyamatosan oldalazzunk, illetve az egérrel forogjuk az oszlop középpontja felé. Sikeres manőver esetén a túlsó oldalon fogjuk találni magunkat. Kívülről a dolog úgy néz ki mintha a levegőben megkerülnénk az oszlopot, ez pedig minden tekintetben nagyon impozáns látvány. Máig emlékszem a Guru Táborban a meglepett arcokra, mikor egy jó két órás gyakorlás után, sikerült minden gond nélkül előhozni ezt a kis csavart. Utána persze a legnagyobb természetességgel "röpködtem" a levegőben, alapos meglepetéseket okozva az ellenfeleknek. Akik egy kicsit ismerik a pályát azok tudhatják, hogy a külső udvarhoz nem csak a vízen keresztül lehet eljutni. Van fent egy nagy ablak amiből kiugorva az udvarra esünk le. Itt csak az zavaró, hogy közben elveszítünk egy halom health-et, ami azért jól jöhet még ha éppen van lent valaki. Romero a következőt csinálta: Kiugrott az ablakon, majd elkezdett lefelé nézni. Ennek az volt az előnye, hogy szépen a levegőben zuhanva a lenti vízbe tudta irányítani magát, így nem sérült egy árva egységet sem.

Miközben néztem a bemutatót egyre csak azon izgultam, hogy bárcsak sikerülne mindent megjegyezni, hogy hazatérve legalább a meglepetés erejével diadalt arathassak. Már éppen elképzeltem ahogy átveszem az Év Quake-ese megtisztelő címet a ENSZ zászlók árnyékában, mikor is hirtelen abbamaradt a "mester" játéka. Akarom mondani csak akkor kezdődött, hiszen némi várakozás után elindított egy hálózati pályát, majd egy furcsa nevű player csatlakozása után megkezdődött a harc. Kezdetben azt hittük, hogy valami iszonyú tudású reaper bot (a gép által irányított játékos) ellen játszik a volt ID-s fiú. Aztán feltűnt, hogy szép lassan jókora tömeg gyűlik össze a bal oldalon felállított gépnél. Végül is kiderült, hogy ez a másik hálózatba kapcsolt masina, ráadásul a monitor előtt egy kb. 15 év körüli srác ült. Itt aztán nem csinált mást mint szépen lelövöldözte azt az embert aki a program fő designer-e volt, illetve akit pár perccel előbb még mindenki verhetetlennek gondolt. Megmosolyogató volt látni, hogy idővel szinte mindenki a nagy frag különbséggel vezető fiatal srác mögé állt, magára hagyva a csendesen átkozódó Romerot. (aki azért egész jól viselte a dolgot, és igyekezet végig mosolyogni, még akkor is amikor megérkeztek az Iron Storm-ból a társai és egyfolytában azon szórakoztak milyen "bénán" is játszik:)).

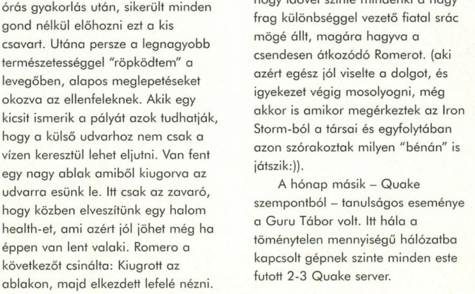
A hónap másik – Quake szempontból – tanulságos eseménye a Guru Tábor volt. Itt hála a töménytelen mennyiségű hálózatba kapcsolt gépnek szinte minden este futott 2-3 Quake server.

NÉMI JÓTANÁCS AZ ÁTJÁTSZOTT ESTÉK UTÁN...

Alapvető, hogy esélye a győzelemre annak van aki egérrel játszik. Ezen nem érdemes vitatkozni, odafigyelni:

1, Vigyázzunk, hogy ne magunkat sebezzük halálra a falba lövésekkel. (ilyenkor kiírja a gép, hogy meguntuk az életünket, Del és Erik ennek a nagymestere..:))

2, Még egy egyszerű dupla csövűvel is lehet nehéz pillanatokat okozni annak aki rakétával rohangál. Ez annak köszönhető, hogy a nagyobb tereken könnyű eloldalazgatni a rakéták elől, hiszen elég lassan jönnek szembe. Az egyetlen jó tanács, hogy próbáljunk lábra célozni, így valamelyest, nagyobb a sebzés, illetve a találati felszín.



A végére csak annyit, hogy nem érdemes ész nélkül rohangálni a pályákon, sokkal célszerűbb ha megvárjuk míg megjelenik előttünk a páncél vagy a fegyver, és azzal folytatjuk az utunkat. Egyébként is alapvető, hogy páncél nélkül nem sok esélyünk van a túlélésre, hiszen elég ha egy rakéta nagyjából eltalál, máris végünk.

Kekhalal
Shoebaron@hotmail.com

REAPER BOTOK

Biztos sokan hallottátok már, hogy a Qake megjelenése után kijött hozzá egy addon patch, aminek a segítségével lehet egyedül is multiplayer-ben játszani. Ezt hívják a Reaper Bot-os verziónak, itt a többi játékost a gép irányíja. Nos, ezt tudom ajánlani bárkinek aki gyakorolni akar, hiszen tetszőlegesen meghatározhatjuk a játékosok számát, illetve a nehézségi fokot. Az egyetlen gond, hogy elsőre hamar el fog menni a kedvünk az egésztől, hiszen a gép undorító stílusban játszik (nem tudok erre jobb szót). Még az egyes szinten (skill 1-a konzolon), úgy-ahogy verhető, később azonban már igazán vicces dolgokat művel. Néhány Reaper Bot adottság (mondjuk skill 3-nál):

– 360 fok-os perspektíva, szinte bárhol meglát, a hátán is szeme van.

– egyfolytában ugrál, miközben oldalaz, persze nem akad be semmibe sem.

– képtelen mellé lőni, az összes fegyver a kedvence.

Ezek hát a reaper bot legendás képességei, igazi kihívás.

ATLANTIS ENTERTAINMENT

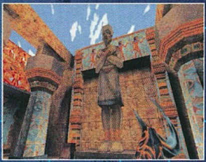
H-1078 Budapest, Nefelejcs u. 51. • Telefon: 461-0261, 461-0262, fax: 461-0263 • E-mail: atlantis3d@hotmail.com

- A legmagasabb igényeket is kielégítő, multimédiás PC-k összeállítása kívánság szerint
- Micronics alaplapok, STB, Orchid, Diamond grafikus kártyák
- MAG, ViewSonic, Eizo monitorok teljes kínálata
- A legújabb PC, Mac játék- és felhasználói programok nagy választékban
- THX, Dolby Surround térhatású házimozi rendszerek
- 3D-s VR alkalmazások, multimédiás kiegészítők
- Rendelésre képlemezek (Laserdisc, DVD) beszerzése
- Számítógép-hálózatok tervezése és kiépítése
- Klubtagoknak 5-10% kedvezmény
- Speciális műholdvevő rendszerek (D2-Mac EuroCrypt, digitális, automatikus antennapozícionálás)
- Kérésre ingyenes árlistát, tájékoztatót küldünk
- Bizományi értékesítés, vidékre csomagküldő szolgálat
- Hálózati játék lehetőség üzletünkben (3Dfx chipsetes kártyákkal felszerelt Pentium PC-ken)

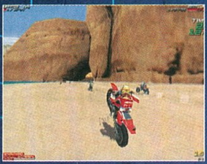
MICRONICS • STB Systems, Inc. • ViewSonic • EIZO • LUCASFILM THX HOME CINEMA

ATLANTIS ENTERTAINMENT

H-1078 Budapest, Nefelejcs u. 51. • Telefon: 461-0261, 461-0262, fax: 461-0263 • E-mail: atlantis3d@hotmail.com



NetGame



ELŐJEGYZÉS
(ha nem akarsz
csak néző lenni)

TELEFON:

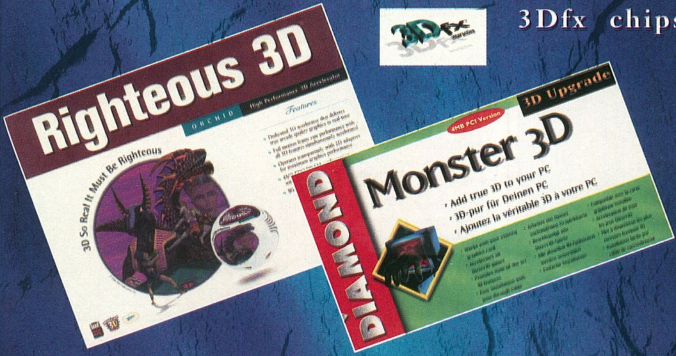
461-0262

HÁLÓZATI JÁTÉK
3Dfx chipsetes Pentium gépeken

A hirdetés felmutatója egy alkalommal a befizetett játékóránként EGY TELJES ÓRA INGYEN játékot kap!

CSAK KOMOLY JÁTÉKOSOKNAK!

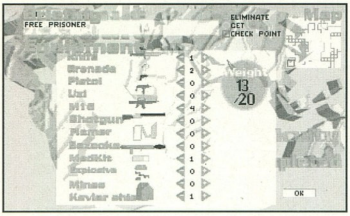
3Dfx chipsetes grafikuskártyák:



- 5 év garancia
- 7 teljes játék (Psygnosis F1, EF2000, Mechwarrior 2, stb.)
- Ingyenes installálás üzletünkben
- 400 MB utility és patch
- Ingyenes szoftver frissítés
- Teljeskörű szaktanácsadás
- Mindig a legújabb játékok
- Üzletünkben kipróbálható!

ASSAULT V1.0

Igazi csemegének bizonyult (legalábbis számomra) ez a program és merem állítani, hogy a maga kategóriájában elsőrendű alkotásról van szó. A játék egy 3D-s, izometrikus megoldású akciójáték amolyan Syndicate vagy Cannon F. stílusban. Bizony a jó öreg C.F. talán végre méltó



vetélytársa akadt az Assault személyében.

De nézzük miben azonos és miben más az Assault mint a C.F avagy a Syndicate. Az Asssault-ban összesen tíz küldetés van öt-öt pályájával, ami kevesebb mint pl. a Syndicate pályái. A küldetések stratégiái igen hasonlítanak a nagy elődökéhez és a már jól bevált megoldásokat követik. Gondolok olyanokra mint például szabadítsuk ki a fogva tartott kémet, romboljuk le a megjelölt objektumokat stb. Ami mégis az Assault javára billenti a mérleg nyelvét az, hogy az egyes küldetések nagyon eltérnek egymástól. Olyannyira, hogy csak akkor lehet esélyünk ha minden egyes pálya előtt szinte teljesen lecseréljük a fegyverzetünket és újra átgondoljuk stratégiánkat. A fegyverválaszték nagyon bőséges mert tízféle gyilok közt csemegézhetünk, köztük olyan „kellemes" eszközök is akadnak mint például M16, UZI, lángvető, akna és páncéltörő.

Visszatérve a küldetésekre, a CD-Guru és a Guru lemezmellékleten található verzióban csak a libiai küldetés engedélyezett. De kérdem én, ha ez a legkönnyebb akkor vajon milyenek lehetnek a többiek. Mert ez bizony nagyon nehéz, annyira, hogy csak öt-öt medkit felpakolásával tudtam átjutni a következő szintekre.

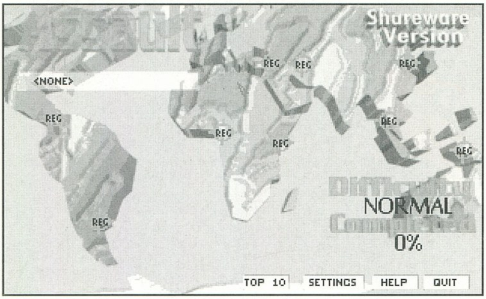
Kezelés:

F1 – help
F10 – setting
Space – kúszás
Ctrl – tűz
1-9 – tárgyak
- – medkit
M – térkép

Összegzésül az Assault nagyon profi munka és ha belegondolunk, hogy jószerivel csak egy ember készítette, akkor minden elismerést megérdemel. Ami mégis hiányzott, az a valamivel barátságosabb irányítás és SGVA opció. A regisztrációja egyébként csak 15$.

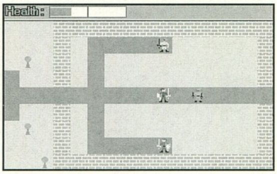
Minimum AT486-33, VGA, 500kb RAM, SB, Gravis, illetve ajánlott a joystick.

Juha Kauppinen
Hallintie 14
76850 Naarajarvi
Finland www.lut.fi/~jkauppin

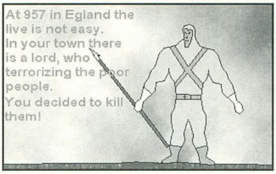


TI KÜLDTÉTEK

MEDIEVAL LIFE



A játékban az a célunk, hogy eljussunk minden pálya végére, és az ott található főellenséget a másvilágra juttassuk. Kezdésnél hősünk (akit természetesen mi irányítunk) elég tapasztalatlan és gyenge



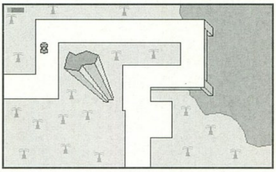
karakter, de ahogy előre haladunk az ellenségek megölésével erőnk (health) fokozatosan növekszik. Egészen addig növekedhet míg el nem éri a maximumot, ezek után ügyességünk és fegyverzetünk fejlődik tovább. A piros hátterű tulajdonságok (és eszközök) a támadóerőnket növelik, a kékek a védekező erőnket, míg a sárgák valamiféle egyéb tulajdonságot adnak.

A program egyébként 3 pályás, és minden pálya elején olvashatunk valami történetet az aktuális küldetés előzményeiről.

SOUL OF SPEED 2

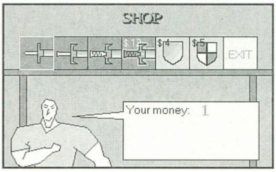
A már ismert autósjáték második részéhez van jelen esetben szerencsénk. A program az első verzióhoz képest elég sok változáson esett át, mert nem csak a jelentősen kibővített pályák jelentik az újdonságot, hanem játszhatunk egymás ellen, illetve a gép ellen is.

A startnál háromféle játékmód közül válogathatunk



KNIGHTS OF THE KING

A játékos itt egy lovagot alakít aki egy király szolgálatába szegődött. A szolgálatot itt szó szerint kell értenünk,

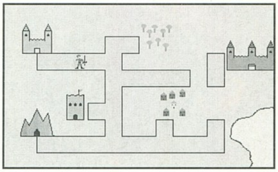


mert minden küldetés előtt az épp aktuális tennivalóinkat, azaz a küldetéseink célját magától őfelségétől (a várban) tudhatjuk csak meg. A térképen látható toronyban gyakorolhatjuk és tökéletesíthetjük a harci művészetünket, a faluban pedig erősebb pajzsokat és kardokat vehetünk. Természetesen ezt csak némi pénz tulajdonában tehetjük meg, amit minden egyes sikeresen végrehajtott küldetés után kapunk a királytól. A lovagunkat nyilakkal tudjuk mozgatni, harcolni pedig az A és Z billentyűkkel tudunk.

A = Támadás
Z = Védekezés

A játék egyébként nem lenne rossz, de sajnos a folyamatos A és B billentyűk „püfölése", hogy úgy mondjam kissé kimerítőnek bizonyult. Valamint az egy élet mintha kicsit kevésnek bizonyulna.

Bajusz Péter
Bajusz@neumann.njszki.hu



THE GREAT SPY ADVENTURE

Ismét egy magyar szöveges kalandjátékhoz van szerencsénk a már ismert kezelőfelülettel és ugyancsak az ismert humorral fűszerezve. Hogy mást ne említsek, mint pl. a Suli.

„A népszerű DOOM-nézetet alkalmaztam" – írta a szerző

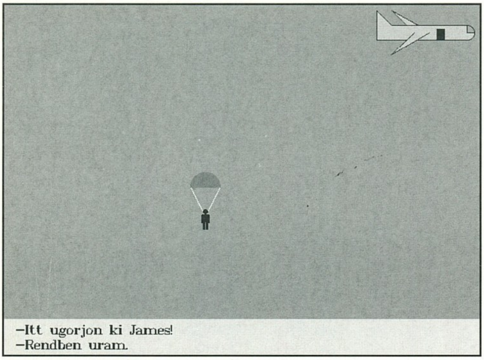
A kezdés:

Intro: A játék bevezetőjét lehet megnézni.

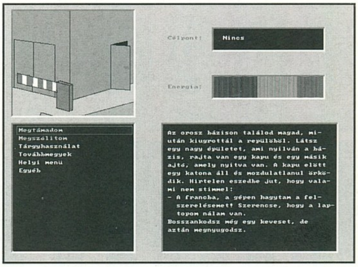
Menteni: A játék állás mentése.

Betölteni: A játék állás betöltése.

Kilépés: Kilépni a programból.



A képernyő részei: bal felső sarokban látható (hatalmas) kép, melyben az adott helyiség képe látható, a bal alsóban látható menü segítségével tudunk „értelmes" dolgokat cselekedni. A jobb felsőben az aktuális célpont és az életerő, a jobb alsóban pedig az egyes cselekvésekre kapott választ olvashatjuk el.



Akció menük

Megtámadom, leütöm, megtaposom, gyomorba rúgom.

Megszólítom menü: Bocsánatot kérek, szóba elegyedek, káromkodok, szemétkedek, azaz itt lehet az áldozatot különböző válogatott módszerekkel inzultálni.

Casio óra: megtudhatjuk a pontos időt.

Laptop: segítségével jegyzetelhetünk, megnézhetjük az aktuális küldetést és az eddig elért eredmény.

Helyi menü: az adott helyiséggel kapcsolatos dolgokat tudunk „csinálni", menüpontjai természetesen helyiségenként változnak.

Hát szó-szó, legalább magyar nyelvű a program, ami nem mondható el sok hozzánk érkező alkotásról. Ami pedig a programot illeti, bizony a kissé szokványos megoldásokat alkalmazta, kevés az eredeti ötlet.

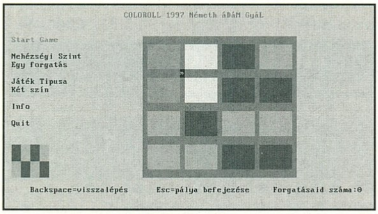
Préda Máté és Préda Gergely

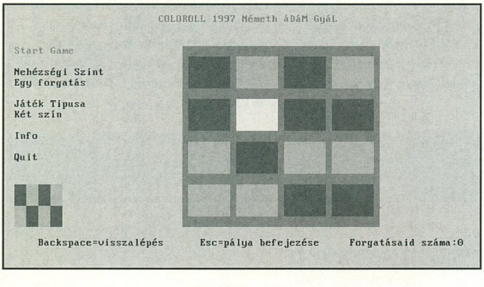
COLOROLL

A játék egy érdekes megoldású logikai játék, ami egy kétdimenziós Rubik kockához hasonlatos. Célunk, hogy a bal alsó sarokban látható ábrát a négyzetek elfogatásával visszaállítsuk, épp annyi forgatásból ahány forgatást a nehézségi szint gyanánt még az elején kiválasztottunk. Egy négyzetet pedig úgy lehet megforgatni, hogy a két szomszédos csúcsát kijelöljük. A kijelölés sorrendjével pedig a forgás irányát határozhatjuk meg.

A játék tényleg érdekes, szellemes megoldású és egyben nagyon élvezetes is.

Németh Ádám Gyál



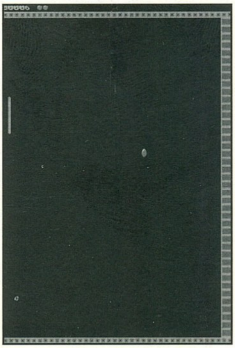


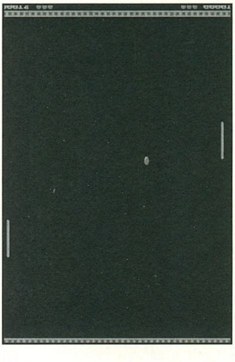
DATURA

Egy magyar csapat (a PC-team) munkáját dicséri a fenti nevet viselő alkotás. A csoportosulás munkáival egyébként az itthoni BBS-ken, illetve az Internet-en turkálók már találkozhattak. Most tőlük nem éppen a megszokott alkotással leptek meg, hisz a csapat inkább introkkal és apró felhasználói programokkal szokott kirukkolni.

A Datura egy Pong típusú faltenisz játék, méghozzá a jobbik fajtából.

Furamód pont egy Pong játékról írtam volna, de a Datura mivel magyar játék mindenféleképpen elsőbbséget élvez, a másikról majd legközelebb. A Datura-nak mindenekelőtt a zenéje tetszett, maga a játék nem rossz, de a csuda tudja, a CPU ellenfél csak hiányzik.





Irányítás:

1. játékos	2. játékos
A-Z - mozgatás	kurzor bill.
X - labda	le

A programhoz minimum 486DX33, GUS (1M RAM) szükséges.

Code & Graphix by Kanyecs PC-Team.

sPéCi computer Kft.

1106 Budapest, Gépmadár u. 13. Tel./fax: 261-0573

Nyitva H-P: 10-18 óráig, Szombaton: 10-13 óráig

Komplett gépek, alkatrészek a legjobb napi árakon!

- ACORP alaplapok
- Intel, AMD, Cyrix processzorok
- Seagate, IBM, Fujitsu, Quantum winchesterek
- Hangkártyák, CD ROM-ok, multimédia eszközök

Ízelítő árainkból:

Canon BJC-240 színes tintasugaras nyomtató	26.900,-
S3 Virge 3D 4MB RAM	7.800,-
14" Raffles LR/NI színes monitor	26.900,-
Pentium VX 256 alaplap	10.500,-
SB komp. hangkártya 16 bit	2.600,-
Cyrix 200+150 MHz CPU	17.500,-
Komplett Pentium számítógép színes SVGA monitorral	89.900 Ft-tól

Gépbővítést, átalakítást vállalunk, akár azonnalra is.
CD írás alapanyaggal együtt 1.600,- Ft
Használt alkatrészeit beszámítjuk, ha nálunk újat vásárol.

E-mail: speci@speci.hu
Honlap: www.speci.hu
Árlista: faxbank 2-333-666/2120#

Az áraink a 25% ÁFÁ-t nem tartalmazzák, beszerzéstől függően változhatnak.

MULTIMÉDIA a MÓDUSZ-TÓL

A: drive 120MB	29.900.- Ft
120MB-os floppy lemez	2.992.- Ft
Tizenkétszeres sebességű CD drive	15.992.- Ft
Írható CD-lemez (Maxell) AKCIÓS!	599.- Ft
Sound Blaster 16 OEM P&P	9.992.- Ft
GRAVIS GamePad Pro	6.480.- Ft
GRAVIS Analóg Pro joystick	4.480.- Ft
GRAVIS Blackhawk joystick	6.480.- Ft

CD-TURKÁLÓ

1997. július 1. - 1997. szeptember 30-ig

◆ 3D Animania ◆ Advenced Game ◆ Aliens ◆ Arcade Trivia Quiz ◆ Battle Tanks ◆ Blade Warrior ◆ Blitz ◆ Bombers ◆ Bug Adventure ◆ Card Shop Plussz ◆ Command and Conquer ◆ Cyberbykes ◆ DAWN PATROL ◆ Descent ◆ Duke Nukem 3D ◆ Ecstatica,... ◆ FIFA'97 ◆ Fifa Soccer ◆ FIFA-PGA Tour Golf ◆ Flight of the Amazon ◆ Hardline ◆ Harpoon ◆ Image Library ◆ Learn to Speak English ◆ Massive Midi Collectio ◆ Math Studio ◆ Musiv from Haven ◆ My Sciene Fair ◆ My Talking Dictionary ◆ NHL Hockey '96 ◆ NHL Hockey '97 ◆ Nyelvmester ◆ Pic-Dic ◆ Quake Toolkit ◆ Rock Rap'n Roll ◆ SIEGE ◆ CD Ultra 97/1 ◆ Warcraft I. ◆ WARIORS ◆ WW Photo Alaska ◆ WW Photo Australia ◆

KOMPLETT SZÁMÍTÓGÉP ÉRTÉKESÍTÉST ÉS SZÁMÍTÓGÉP BŐVÍTÉST VÁLLALUNK

ÁRAINK AZ ÁFA-T NEM TARTALMAZZÁK

MÓDUSZ OFFICE HOLDING
1073 Budapest, Erzsébet krt. 5. Tel/Fax: 351-3192
1065 Budapest, Bajcsy-Zs. u. 19/a. Tel/Fax: 332-0118

...... db **E3 CD** *(megjelenés: szeptember első fele)* ~995 Ft
Válogatás az amerikai E3 kiállítás anyagából. Játékdemok, video és movie file-ok, cikkek és képek. 3Dfx játékok és patch-ek. Néhány név a CD-ről: MK4, Red Baron 2, Dark Earth, Hexen 2, Starcraft, Tomb Raider II és persze Quake II.

...... db **CD GURU 97/5** 995Ft
Panzer General 2, Shadoe of the Empire, Curse of the Monkey Island
Little Big Adventures, Dark Colony, Constructor, Imperialism

...... db **CD GURU 97/4** 995 Ft helyett csak 800 Ft
Outpost 2, Nedd for Speed 2, Kick Off 97, Fallout ...

...... db **CD GURU 97/3** 1295 Ft helyett csak 1000 Ft
Az áprilisi CD GURU 2 CD-n, 2 teljes játékkal!

...... db **CD GURU 97/2** 995 Ft helyett csak 750 Ft
Redneck Rampage, Fallen Heaven, Sega Rally és még sok egyéb más...

...... db **CD GURU 97/1** 995 Ft helyett csak 700 Ft
Blood and Magic, Jetfighter III, Diablo, KKND ...

...... db **CD GURU 96/4** (újság nélkül) 995 Ft helyett csak 600 Ft
Orion Burger, Wizardry Nemesis, Afterlife, Settlers 2 ...

...... db **DRIVER – PATCH – CHEAT CD** 1490 Ft helyett csak 1400 Ft
A legújabb válogatás a fenti témakörökben, nélkülözhetetlen egy PC környékén.

...... db **3D GAMES** 1490 Ft helyett csak 990 Ft
Quake, Duke Nukem 3D, Heretic, Hexen, Descent I-II, Dark Forces pályák, editorok, cheat-ek, trainer-ek és megoldások.

Megrendelőlap

GURU 1992-93-as évfolyamából kérem: .... db x 70 Ft = ... Ft
GURU 1994-es évfolyamból kérem: .... db x 100 Ft = ... Ft
GURU 1995-ös évfolyamból kérem: .... db x 120 Ft = ... Ft
GURU 1996-os évfolyamból kérem: .... db x 150 Ft = ... Ft
PC GURU 1993-94-es évfolyamból kérem: .... db x 100 Ft = ... Ft
PC GURU 1995-as évfolyamból kérem: .... db x 150 Ft = ... Ft
PC GURU 1996-as évfolyamból kérem: .... db x 200 Ft = ... Ft
PC GURU 1997-as évfolyamból kérem: .... db x 250 Ft = ... Ft

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat utánvétellel küldjék el a részemre:
☐ Kérem, hogy az alábbi számokról küldjenek befizetési csekket:

Összesen: .... **Ft**

Utánvételes megrendelés esetén a postaköltséget felszámítjuk!

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről:

☐ 1 éves PC GURU előfizetés (3000 Ft) ☐ 1 éves CD GURU előfizetés (5250 Ft)
☐ 1/2 éves PC GURU előfizetés (1500 Ft) ☐ 1/2 éves CD GURU előfizetés (2700 Ft)

Játszottál már QUAKE-et hálózatban?

Brutálisan jó! Nincs megállás, állandó izgalom!

Ez vár Rád is a nemrég megnyílt ferencvárosi PC klubban, ahol a buta gép helyett intelligens ellenfelekkel mérkőzhetsz meg.
Rengeteg hálózatos játékot próbálhatsz ki

(Diablo, Red Alert, Moto Racer, Tie Fighter, stb),

illetve játszhatsz akár egyedül is.

PRÓBÁLD KI ÉS MEGLÁTOD, HOGY EZ AZ IGAZI!

(A PC lehet szép, de okos nem!)

Tel.: 215-15-07 vagy este 6 után 217-88-12

Cím: 1092 Bp. Bakáts tér 2.

CD ÍRÁS 1.400 Ft
(6db-tól 1.300 Ft)

Minőségi alapanyagra, megvásárolható
- Wincheszterről, CD-ről
- Audio CD írás, válogatás is
- Amiga adathordozókról is

Az Árpád hídnál Tel.: 1-407-692

Bp. XIII. Gidófalvy u. 35. Fsz. 2.

- Audio CD készítés
  DAT-ról, CD-ről, kazettáról (válogatás is),
  DAT és CD esetén **nem újradigitalizálással!**
  Sampler lemez készítés
  CD címkézés
- Adatarchiválás - CD írás
  PC és Machintosh rendszeren
  Winchesterről (AT, SCSI, WIDE),
  DAT-ról, CD-ről
- Winchester bérlés
  500 Ft/nap + letét
- Írható CD lemez árusítás
- Számítógépek és részegységek rendelésre

Czakó Tamás & Nagy Andrea
1077 Budapest, Almássy tér 18. félemelet 3.
Hétfő-Péntek: egész nap, Hétvégén: hívjon!
Telefon: 322-6624, 0620 356-193

BALATI COMPUTERS
1146 Budapest, Thököly út 88.

Alaplapok, winchesterek, CD-ROM-ok,
CD lemezek, hangkártyák, GSM tartozékok, egyéb alkatrészek.
Internet szolgáltatás 2.000,-Ft +ÁFA-tól

5k166MHz proc., Triton TX alaplap, 1.44FDD, 1.7GB HDD, 16MB RAM,
14" SVGA LR NI monitor, S3 Trio64 monitorvez, Ház, 105g. bill.
komplett konfiguráció: 118,900,- Ft +ÁFA

Használt, működő alkatrészeit beszámítjuk!
Javítás, tanácsadás. Viszonteladókat is kiszolgálunk!
Tel.:/Fax.: 341-5343, 06-20 264-507
Faxbank: 2333-666/1607#
Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

PC-Akció

Páratlan áron vásárolhat tőlünk:
- Multimédiás, Pentiumos, MMX-es rendszereket
- Színes nyomtatót
- Multimédia kiegészítőket: 20xCD-ROM, hangkártya, videokártya(TV-tuner)
- VX-Pro, TX-es (MMX 300-ig! ! !) alaplapok (tuningra ajánlott)

ÁTÉPÍTÉS, FELÚJÍTÁS:

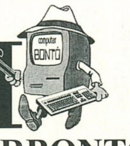
P166/P200 (IBM)/ MMX166/MMX200 (AMD) 34e/38.8e/58e/72e

HARDVER OKTATÁS (2x2 ÓRA)

gépismeret, átépítés, floppy-HDD-CD beépítés sajátkezűleg, processzorok ...

ÁRAINK CSÖKKENHETTEK!

PC-Centrum Budapest,
1015 Budapest, Széna tér 7.
☎.: 213-9456
Nyitva: H-P: 9.00-19.00 Szo-V: 10.00-16.00



4M COMPUTERBONTÓ

„4M" Műszaki és Kereskedelmi Kft.
Új és használt számítástechnikai berendezések, alkatrészek eladása-vétele.
Elfekvő és leselejtezett készletek nagy tételben való megvásárlása.
Használt, működő fénymásolók és computerek.

Cím: 1072 Budapest, Klauzál u. 32.
Tel.: 267-9560

Nyitva:
Hétfő - péntek: 10-18
Szombat: 9-13

KELE COMPUTER KFT.
SZÁMÍTÁSTECHNIKAI SZAKÜZLET
1173 Budapest, Pesti út 70. /Cinkotai út sarok/
Telefon/fax.: 257-8865; mobil: 06-20-468-545

- ☞ Alaplapok, processzorok, memóriák, grafikus kártyák.
- ☞ Winchesterek, floppyk, hangkártyák, hangfalak.
- ☞ Tartozékok: lemezek, lemeztartók, CD boxok, kábelek.
- ☞ Szoftverek: számlázó, naplófőkönyvi, leltár és útnyilvántartó.
- ☞ Komplett konfigurációk igény szerinti kiépítésben.
- ☞ Gépbővítés, átalakítás, alkatrész beszámítással.
- ☞ Számítógépes szakkönyvek, folyóiratok, újságok.
- ☞ CD-ROM-ok: játékok, nyelv, video és erotikus CD-k, felhasználói-, zene-, kép és shareware gyűjtemények.

TICOM SOFTWARE
1142 Bp. NAGY LAJOS KIR. ÚTJA 213.
TEL.: 06-20 345-559

ÖRÖKÖS TAGSÁGI:	3.200+ÁFA
CD-ÍRÁS:	1.600+ÁFA
ÍRHATÓ CD:	600+ÁFA

TAGSÁGI ELŐNYEI:
- Speciális CD-ROM árak
- A programok értékének 10%-áért hazaviheted kipróbálni

Nyitvatartás: Hétfőtől-Péntekig 10-18-ig

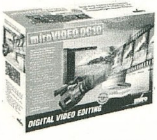
Video Editing

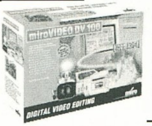
Digitalizálás

Előző számunkban ott hagytuk abba, hogy megismerkedtünk a digitalizálás különböző lehetőségeivel. Akkor most lépjünk a folyamat egy konkrétabb szakaszába. Digitalizáljuk a videoanyagot a lehetőleg minél nagyobb HDD-re különböző tömörítések közül válogatva attól függően, hogy milyen minőség / méret arányt találunk a legmegfelelőbbnek. Az ehhez szükséges szoftver jár a kártyához, tehát nem kell külön utánajárnunk. A sima alapszoftveren kívül persze a gyártók még adnak a kártyákhoz a jelenetek editálására, montírozására is alkalmas programokat. A Miro DC30-hoz például az Adobe Premiere LE (Light Edition – Egyszerűsített változat) jár. Persze ez is elegendő lesz a kezdeti munkálatainkhoz. A Fast AV-Master dobozában az U-Lead cég Videostudio 2.5-ös programját kapjuk, amely nagyjából ugyanazt tudja, mint az Adobe Premiere, de talán egy kicsit több Wipe (átúsztataás-effekt) van benne alapból. Az egyszerűség kedvéért a továbbiakban Az Adobe Premiere lesz az a szoftver, amire támaszkodni fogunk.

Mindenekelőtt állítsuk be az új project megnyitásakor a felbontást amiben dolgozni akarunk. Kezdetben ezt célszerű minél kissebb értékre beállítani, hiszen nem mindegy, hogy a különböző effektek kiszámításánál a gép több órát számol-e vagy csak néhány percet. Az arany középutat itt a 320x240 Presentation felbontás jelenthetné. Ez egy olyasmi felbontás, mint amilyet a lemezújságokon találhatunk a filmelőzeteseknél.

Ha bedigitalizáltuk a a szükséges anyagot, akkor egy új projectet kell megnyitnunk, amelybe egymás után beimportálhatjuk a jeleneteinket, vagy akár az egész directory-t, amelyben ezek találhatók. A construction Window-ban több réteg áll rendelkezésünkre a képekkel való manipulálásra, átúsztatásokra stb. A jeleneteinket kis stilizált ablakban is szabdalhatjuk és az ablakban való léptetés időegysége is beállítható 1 frame-től egészen 2 percig. Ez azt jelenti, hogy 1 kis stilizált kép és a mellette lévő között 1 képkocka, vagy akár 2 perc teljen el. Ha pergő akciójelenetet vágunk, akkor ezt kicsire kell állítani, bár az is biztos, hogy a műveletektől függően más és más beállításra lesz szükség. Természetesen külön rétegek állnak rendelkezésünkre a hang megmunkálásához is, de fontos megjegyezni, hogy ha utólag akarunk hangot tenni a jelenethez és az eredeti hangot nem akarjuk felhasználni, akkor eleve kikapcsolhatjuk a capture preferences-ben a hangot , mert csak feleslegesen lenne hosszabb a bedigitalizált jelenet. Még egy érdekes törvényszerűség az, hogy a HD-n kétszer annyi szabad hellyel kell rendelkeznünk, mint a kívánt film hossza. Miért is van ez?



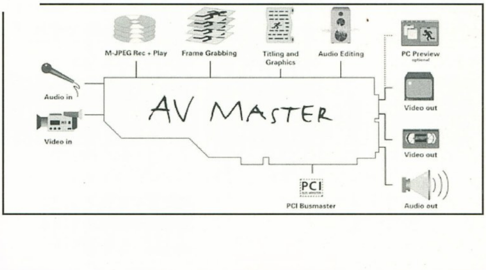


A válasz egyszerű: Először el kell férnie a jeleneteinknek külön-külön. Ez még az alapanyag, majd miután elvégeztük az Adobe Premiere-ben a szükséges műveleteket, kiadhatjuk a Make Movie parancsot és itt a gép kiszámolja a kész filmet, aminek persze szintén ele kell férnie a HD-n. Aki már dolgozott az Adobe Photoshoppal annak ismerősek lehetnek a különböző filter effektek. Itt viszont ugyanaz a parancs már nem egy állóképre, hanem a kijelölt jelenetre vonatkozik. Nem szabad elfelejtenünk, hogy egy kellően hosszú jelenetet a gép akár 8 órán keresztül is számolhat. Érdekes eredményt hozhat például a következő trükk: Vegyünk egy fix kameraállásból felvett jelenetet, melyet borús időben forgattunk és nem látszik rajta a nap. A szereplők itt tesznek- vesznek és a színek is sötétebbek a fényviszonyok miatt. Gond nélkül renderelhetünk egy napot a kép valamelyik sarkába és ha ez nem lenne elég, akkor még külön belenyúlhatunk a kép RGB összetevőibe és elérhetjük azt a hatást, mintha az egész jelenetet napos időben forgattuk volna. Persze fontos, hogy a kamera végig fix helyen legyen és nem mozogjon, mert nagyon kilógna a lóláb, ha a „renderelt nap" is ott himbálózna az égen a kamera mozgásával összehangoltan.

A kész filmünket minőségromlás nélkül visszajátszhatjuk akárhány példányban videóra és jó ötletnek tűnhet kiírni CD-re mind a felhasznált jelenetet + a projectet, amely a beállításokat tartalmazza, mind a kész filmet az esetleges későbbi „rendezői változat" elkészítéséhez. :)

Ha az írható CD-k 650Mb-s tárolókapacitása nem lenne elég a filmünkhöz, akkor se csüggedjünk, mert a küszöbön várakozó DVD megoldja majd ezt is. Más kérdés lesz persze a DVD írók ára is, amely esetleg eltántoríthat minket attól, hogy elsőként a Ben Hur-t csináljuk meg „borús idős", vagy „ködös" változatban.

Matrixus



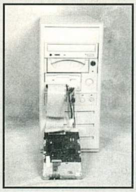
DUALKOMP Kft.
PC CD-ROM SHOP-ja

óriási választékkal,
a legújabb játékokkal,
a legkedvezőbb árakkal
várja leendő és új vásárlóit!

ÖRÖKÖS TAGSÁGI CSAK 3.000 Ft
(ÁFÁ-val)
Az ár 7%-áért kipróbálhatod a CD-t.
Törzstagoknak további kedvezmények.

TEL: 281-1943
Címünk: XIX. ker. Eötvös u. 3.
(A Kossuth térnél az üzletközpont végén)

Nyitvatartás:
Hétfő, Szerda, Csütörtök, Péntek: 13-19
Kedd: 14-19, Szombat: 10-14



KÜLSŐ HDD CSATOLÓ!

Egyszerű és gyors megoldás
ideiglenes AT BUS-os
egységek csatlakoztatására.
ÁRA a kábelkészlettel
együtt **CSAK 1.600 Ft.**

Ready COMPUTERS KFT

Bp. V. ker. Vadász u. 36.
H-P: 9.30-18 Szo: 9-13
T: 131-0518 Fax: 111-8671
http://www.inext.hu/ready

Komplett konfigurációk

Cyrix 6x166/8 MB/1 GB HD	**100 500 Ft**
Intel P133/16 MB/1.6 GB HD/20xCD	**138 000 Ft**
Int.P166/16 MB/1.6 GB/20xCD/SB Pro	**149 900 Ft**

Minden gép tartozéka : Mini torony,14" Color SVGA, 1 vagy 2MB VGA vezérlő, bill.,1.44 FDD

Nyári AKCIÓ !
3000Ft kevezmény vagy ingyenes házhoz szállítás Bp-en

14" Yakumo LR NI Monitor	**29 900 Ft**
15" MAG dig. LR NI Monitor	**49 000 Ft**
586 Gigabyte HX 512k / TX 512k	**20 200/24 500 Ft**
586 ACORP TX	17 200 Ft
Intel P 100/133/166 CPU	**16.5/20/25.5 E. Ft**
1.0/1.6/2.1GB Quant. HDD	25/29.3/31 E. Ft
3.2 AT/4.3 SCSI Quantum	**37.1/63.8 E. Ft**
12xToshiba/24xPanasonic CD	14 400/20 800 Ft
2/4x Panasonic CD író KIT	**69 000 Ft**
2/6 Sony 926 CD író KIT	75 000 Ft
Philips TV tuner + távirányító	**15 600 Ft**
SB16+rádió / SB AWE 64 Value	9 700/19 800 Ft
17" Shamrock AMAGA	**93 500 Ft**
17" DAEWOO CMC1703B	94 000 Ft

Áralistánk faxbankból is lekérhető: 2-333-666 /1310#
Áraink ÁFA nélkül értendők. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk

Kedvező árak viszonteladóknak: 06-30-413-453

TRANS-AM

Számítástechnika és Multimédia

Nyitvatartás : H-P : 9-17 Szombat: 10-13
Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Telefon/Fax: 164-05-79 és 251-7916
Fax: 184-22-49 Rádiótel.: 06-20-344-391
Internet: http://www.oditech.hu/transam
Email: Trans/am@usa.net

PROFESSZIONÁLIS MULTIMÉDIÁS TERMÉKEK A TRANS-AM-TŐL!

SB 16 PnP hangkártya + 25W aktív hangfal csak: 11.200,-+áfa
OPTI ESS 1868 PnP hk + 25W aktív hangfal csak: 6.160,-+áfa

CD ÍRÁS 800,- +ÁFA-tól

anyagár nélkül! Megbízható anyagra, rövid határidővel, garanciával!
Hanganyag CD-re írásnál a digitalizálási költség 40,- Ft/perc.
(Hordozó lehet audiokazetta és DAT kazetta is.)

2 x 25 W aktív hangfal + táp	2.960,-
2 x 180 W aktív hangfal + táp	5.600,-
33600 Fax-Modem External	11.600,-
33600 Fax-Modem Internal	13.200,-
Sound Blaster 16 rádiós	9.920,-
TSENG ET 6000 2MB/4MB VGA kártya	7.920,-
15" ProView SVGA Monitor	39.600,-
1.3 GB Quantum IDE Winchester	29.200,-
Pentium 133 Intel CPU	20.800,-
Touch pados Natural keyboard	10.760,-
Intel P133 CPU, Pentium VX alaplap, 8MB RAM, 1.44 FDD, S3 V+ VGA, 1.3 GB Quantum HDD, 101 gombos klav. Mini torony, CPU cooler, mouse	86,900,-
14" Tatung SVGA Monitor	33.600,-

http://www.oditech.hu/transam/
Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a FaxBankot!
Tel.: 180-86-11 Kód: 1471# Tone üzemmódban!
Komplett gépek tetszőleges összeállításban 386-tól
Pentium 200-ig 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról.
Teljes körű szervizszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!
VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!
Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.
Kedvező lizingfeltételek ! ! ! Kérje viszonteladói árjegyzékünket ! ! !

COOL GAME
PC CD-ROM SHOP

Bp. ***BÉKÁSMEGYER*** Zsirai M. u. 2.
Tel.: (20) 689-276
Nyitva H. – P: 12 – 20; SZ: 10 – 14

VIRTUAL GAMES

SZEGED, Attila u. 14.
Tel.: (20) 542-646; (30) 532-080
Nyitva H – P: 10 – 18; SZ: 9 – 13

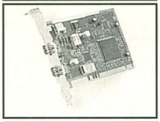
Amit ajánlunk:
- *Megvásárolhatod* a legújabb játékokat
- üzletünkben klubtagsági váltható
- *Hardware alkatrészek* árusutása
- Megrendelésre tetszőleges konfigurációt is összeállítunk

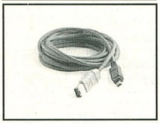
Kedvezmények klubtagjaink részére:
- 10 % engedmény a CD-ROM vásárlásakor
- A kiválasztott CD-ROM-ot 7 napra ***hazaviheted kipróbálni*** az ár 10%-ért
- A még meg nem jelent CD-ket előjegyezheted
- Ha nincs meg a kívánt lemez, beszerezzük

DIGITAL PROCESSING SYSTEMS: DPS SPARK

www.dps.com

Az elmúlt számokban már fel-feltűnt egy hír az új DV, digitális videoszabvánnyal kapcsolatban. Most a DPS Spark broadcast minőségű digitális vágórendszert mutatom be, melyet egy digitális kamerával vagy recorderrel való használatra terveztek. A kártya a hozzá adott FireWire kábelen keresztül real-time képes átvinni a videoanyagot a winchesterre. Miután átvittük az anyagot, ott Adobe Premiere-rel lehet szerkeszteni, és ez tudja visszaküldeni a camcorderbe, vagy a digitális VCR-ba a kész anyagot. A kártya gépigénye elég magas: minimum Pentium 133, 32 MByte RAM, Fast Wide, Ultra, vagy Ultra Wide SCSI kontroller és gyors SCSI AV drive kell. A kártya ára 1000 dollár körül van.



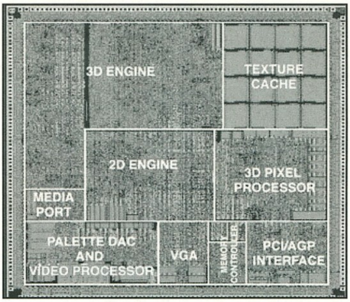


A NINTENDO LEGÚJABB FEJLESZTÉSE: N64DD

A Nintendo N64 hatalmas sikert aratott, de a fejlesztők belátták, hogy bár rengeteg előnye van egy cartridge-es megoldásnak a CD-ROM-mal szemben, de azért nem tud elég adatot letárolni, és nem írható. Ezeknek a problémáknak a kiküszöbölésére megjelentetnek egy N64DD nevű bővítést az alapgéphez, mely egy speciális drive lesz. 64 Mbyte adat eltárolására lesz képes, sebessége kb. egy 6xos sebességű CD-ROM-énak felel meg (75 ms átlagos elérési idő, és 800K/sec adatátviteli sebesség), és írható. Ezzel számos új lehetőség nyílik a Nintendo 64 játékok terén. A cégek megjelentethetnek korábbi játékaikhoz N64DD add-on-t, vagy akár cartridge/DD kombó programokat is kihozhatnak. Az N64DD piaci megjelenése év végén várható.

ÚJ NVIDIA CHIP: RIVA 128

Az nVidia első kísérlete a támogatás hiánya és egyéb problémák miatt megbukott. Most úgy tűnik tanultak a hibákból, mert új chipjük a Riva 128 nagyon impresszívnek tűnik. A Riva 128 100 MHz-es 128-bit széles úton fér az SGRAM-hoz, így iszonyatos memória sávszélességet ér el, és 100 millió filtered pixel/sec fill rate-et produkál, ami nem csekélység. Emellett a poligon fill rate sem igen marad el, mert a triangle setup a chipbe van beépítve- teljesítménye 1.5 millió háromszög/sec. Minden speciális effektus és a texture filtering létrehozását egy lépésben végzi, és bár nem tud trilinear filteringet, de egy speciális eljárással kibővítve a bilinear filteringet már megközelítik annak minőségét. A Riva 128 kihasználja a normál memóriát texture map-nek az AGP 1x interface segítségével, és ez szükséges is, mert kártya csak 4 megát támogat on-board. Az esetleges AGP várakozás áthidalására 12 KByte cache-t is beépítettek a chipbe. Szintén a chipbe építették be a RAMDAC-ot, ami 206 MHz-es, így nagy felbontásokat tud megjeleníteni a chip ergonómikus üzemmódokban. A chip várhatóan Diamond és STB kártyákon jelenik meg először.
www.nvidia.com



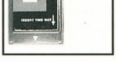
MATROX MYSTIQUE 220 BUSINESS

www.matrox.com

A Matrox is újabb kártyával próbál szerencsét a 3D gyorsítók piacán, a Mystique 220-al. Ezen, mint neve is mutatja, a 2 vagy 4 Mega SGRAM mellé már 220 MHz-es RAMDAC kerül. Persze a kártyára rákapcsolhatók a Rainbow Runner video-bővítőkártyák. (A Rainbow Runner Studio-n TV-kimenet és video-szerkesztési lehetőségek kaptak helyet, míg a Rainbow Runner TV-n TV-tuner van és videót lehet vele felvenni).

EMU8710 AUDIO PC KÁRTYA

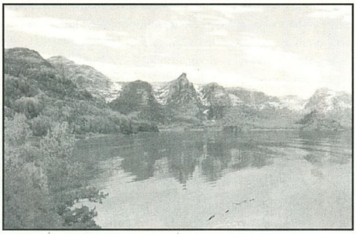
www.emu.com

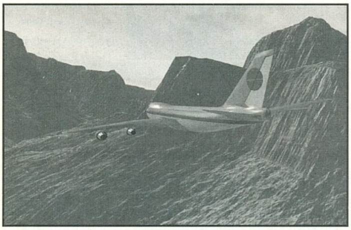


A notebook felhasználók számára évekig csak a SoundBlaster kompatibilitás és így FM-szintetizátorhang jutott. Az EMU ezen a helyzeten akár változtatni új kártyájával, mely egy kiváló minőségű zenei és sound processing megoldás notebook-okhoz, wavetable szintetizátorral és kiváló hangkimenettel. Az EMU 8710-en 2MB sample ROM van, mely több, mint 300 General Midi és GS hangmintát tartalmaz, és emellett rákerült 512K RAM saját feltölthető hangmintáknak. A szintetizátor 32 polifonikus és 32 multitimbrális, és reverb illetve chorus effekteket is tud. Egy opcionális midi-box S/PDIF digitális kimenettel szintén kapható hozzá.

QUESTAR WORLD CONSTRUCTION SET 2.2

A World Construction Set 2.2 egy fotorealisztikus renderelő és animációs program, mellyel igen élethű terep készíthető számos alkalmazásban való további felhasználáshoz. A szimuláció részletességét jól jellemzik, hogy képes 3D felhők, felső árnyékok, köd, tükröződő, hullámzó és fodrozódó vízfelület, part és sziklák, öblök, és a valódi természet szabályainak megfelelő ökoszisztéma elrendezés (magasságnak és éghajlati viszonyoknak megfelelő növényzet) megjelenítésére. Az állóképek mellett képes spline alapú, keyframe animáció számolására, több, mint 100 változtatható paraméterrel, motion blur-rel. Emellett támogat vektor object import-t, és a Z-buffer plug-in segítségével a készített hátterek Lightwave-ben és 3D Studio Max-ban is felhasználhatók- a tárgyak a terep előtt és mögött is mozoghatnak.





ADRENALINE RUSH 3D JAZZ MULTIMEDIA

A különféle multimédiás kártyákat gyártó Jazz Multimedia beszáll a 3Dfx chipset-es kártyákat gyártók egyre népesebb táborába, és kihoz egy Voodoo Rush-os kártyát, Adrenaline Rush 3D néven. Míg a Hercules Stingray 128/3D-n a 2D műveleteken az Alliance ProMotion AT3D chipje dolgozott, addig erre egy másik Alliance chip, a ProMotion AT25 került. Az Adrenaline Rush is egy egykártyás megoldás, ennek összes előnyével és sajnálatos gyermekbetegségével együtt. A kártya újdonsága a Stingray 128/3D-vel szemben, hogy rátettek video-kimeneteket is: S-Video, Composit és VMI. Jelenleg az Adrenaline Rush 3D driverei még nem hibátlanok, hiszen bétások, ami számos problémát okoz. A Display Properties néhány új beállítási lehetőséggel gazdagodik a kártya révén, olyanokkal, mint Gamma Correction és Refresh Rate-állítás. Sajnos az Alliance új ProMotion AT25 chip-je sem kapott VESA 2.0 kompatibilitást a BIOS-ban, így ezt a SciTech Display Doctor 6.0-val kell pótolni. (szerintem ma már nem szabadna kihozni VESA 2.0-t nem támogató kártyát, de mint látható, számos gyártó még mindig eljátssza ezt a trükköt). A kártya teljesítményét természetesen tesztelték, elsőként a GLQuake-kel, és az elég meglepő 17 kép/sec eredményt hozta a Timedemo Demo2-vel (A Stingray 128/3D ugyanezt 21 kép/sec-mal teljesítette). A Composite kimenettel is vannak még problémák: úgy tűnik csak Windows 95 alatt futó alkalmazások mennek ki rajta, 640x480 60 Hz-el, így pl. Direct3D játékok is, de a GLQuake nem. Az mpeg lejátszás sebességével nem voltak gondok, teljes képernyőn 24 kép/sec-mal játsza le a filmeket. Az eddig említett problémák betetőzéseként a kártyával kibővített rendszer időnként lefagyott. A Voodoo Rush-ra épülő megoldások eddig nem igazán igazolták a hozzájuk fűzött nagy reményeket a rengeteg kompatibilitási probléma miatt, és ez igaz az Adrenaline Rush-ra is.

ATI ALL-IN-WONDER

www.atitech.ca

Az ATI új kártyája eléggé közel áll a korábbi, 3D Expression + PC2TV kombójukhoz, melyet év elején dobtak piacra. Tulajdonképpen e mellé rakték még az ATI-TV kártyát, hogy TV-t is lehessen nézni a monitoron. Az új megoldással már nincs szükség még egy ISA slot lefoglalására, ami előrelépés. Az All-In-Wonder egy szolid grafikai megoldás: kiváló 2D teljesítményt nyújt, emellett elfogadható a 3D sebessége, a beépített MPEG jól ellátja feladatát és a ráintegrált bővítések révén lehet rajta TV-t nézni és a kedvenc játékainkat TV-n játszani. A kártya 300 dolláros ára nem éppen kevés, de aki pont ezekre az extrákra vágyik, és mindezt egy kártyán akarja, az egy szolid megoldást kap így.

ULTIMATE 3D

www.techworks.com

A Techworks eddig memóriát gyártott, de hát lehet-e kimaradni egy olyan népszerű területről, mint a 3D gyorsítók? Amiért a kártyájukat érdemesnek találtam bemutatni, mert ezen a Cirrus Logic új, Laguna 3D chipje dolgozik. Memória ügyében többféle konfigurációban kapható- 2, 4, 6 és 8 MB-os egyaránt létezik. A kártya egy „all-rounder", azaz a mind a 2D, mind a 3D műveleteket gyorsítja. A 2D teljesítménye kiválónak mondható, míg 3D-ben is elfogadhatót nyújt, ilyen téren kb. a Virge/VX chipset-es kártyákkal van egy kategóriában, és mintegy 50 dollárral olcsóbb azoknál. A 3D teljesítményét tesztelték a legfontosabb 3D-s játékokkal és igen pozitív meglepetést okozott. A Virge kategóriához képest jóval több poligont tud kirakni, míg a többi műveletet hasonló sebességgel hajtja végre. Összességében a kártya 100 dollár-ért kiváló 2D teljesítményt és elfogadható 3D gyorsítást kínál, de egy spec 3D gyorsító vásárlása persze nem kerülhető ki vele.

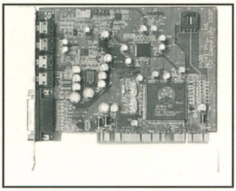
DIAMOND MONSTERSOUND

www.diamondmm.com

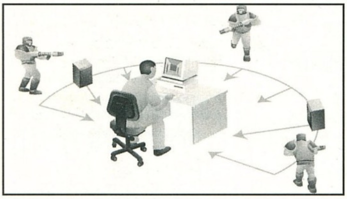
Az utóbbi időben, a wavetable szintik megjelenése és gyors elterjedése óta nem-igen történt nagy újítás. Az állóvíz úgy tűnik most felkavarodik. Az új szlogen a postional 3D Audio, és többek között ehhez kapcsolódva, a PCI busz használata. A MonsterSound nem véletlenül PCI-os kártya, bár sokaknak ez furcsának tűnhet, hiszen eddig éppen a hangkártyák voltak az ISA busz szinte utolsó utasai. Az ok a következő: a PCI busz használatával mintegy 10 százalék processzoridő szabadítható fel, mert míg az ISA-s megoldások 10-15%-ot használtak el, addig a PCI alapú hangkártyánál ez az érték 3-4 százalék körül mozog, számos plusz szolgáltatás bevezetése mellett is. Ezek egyike, hogy párhuzamosan 24 darab, teljesen CD minőségű, 16 bit 44.1 KHz hangsáv egyidejű lejátszására képes. A kártya másik nagy újítása a pozícionált 3D hang megoldása. Erre sokan mondhatják, hogy ezt már eddig is tudták hangkártyák, de a minőségükről nem érdemes beszélni. A MonsterSound-on az Aureal Semiconductor által kidolgozott, A3D nevű, 3D hang-technológia működik, melyet nagy lelkesedéssel fogadtak a játéksoftware-gyártók. Ennek segítségével, a CPU leterhelése nélkül kiváló 3D hangeffektusokkal (valódi térhatású hanggal) gazdagíthatók a játékok. A hangok forrása, illetve mozgásának iránya és sebessége ezzel pontosan leírható a hangtérben. Ez a hozzáadott demokban és megjelenés előtt álló játékokban egyaránt kipróbálható lesz. A kártyán van különálló kimenet 4 hangfal számára is, de még 2 hangfallal is drasztikus különbség van a 3D hangra optimalizált játékoknál. Természetesen a MonsterSound-on is van egy Wavetable szintetizátor, és teljesen Win95 kompatibilis a DirectSound szabvány támogatásával. A kártya DOS alatt csak minimálisan használható (Win95 alá tervezték) és a SoundBlaster kompatibilitás is csak software-es úton megy, amit jobb elfelejteni. A Diamond ajánlása is a következő: érdemes megtartani a régi SoundBlaster kompatibilis kártyát (DOS alá), és mellette a MonsterSound-ot használni Windows 95 alatt. Remélhetőleg hamarosan itthon is lehet majd kapni a kártyát, és tesztelni tudjuk majd, melynek eredményét a midi-rovatban prezentáljuk.

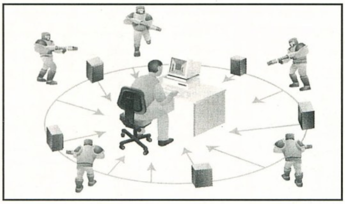
TOVÁBBI 3D AUDIO HÍREK

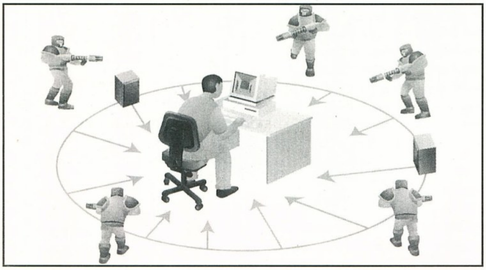
A MonsterSound és az Aureal A3D az elsők között vannak a pozícionált audio terén, de nem az egyetlenek. A Xitel cég XA20 kártyája szintén az Aureal A3D chipkészletét használja. Az Euphonics cég fejlesztése egy VLSI gyártmányú, SongBird nevű chipben fog feltűnni, míg a QSound is fejleszt egy pozicionált 3D technikát alkalmazó, PCI-alapú chipet. A Crystal Semiconductor új 3D Audio chipjének érdekessége pedig az, hogy mind a Dolby AC-3, mind a pozicionált 3D hangkódolást támogatni fogja. A



Dolby maga pedig egy "Project-X" kódnevet viselő pozícionált audio projekten dolgozik, melynek technikája a Dolby Pro Logic szisztémán alapul. A VLSI, Crystal és S3 új chipjeinek további előnye lesz, hogy Win95 mellett, MS-DOS mode-ban is SoundBlaster-kompatibilitást kínálnak majd. A tisztán hardware-es megoldások mellett persze megjelennek majd a CPU által végzett software-es technikák is, melyek nagy része kihasználja majd az MMX-ben rejlő lehetőségeket: ilyenek lesznek a QSound QSoft3D, az Intel RSX és a Spatializer enCompass. A játéksoftware-gyártók álláspontja etéren jelenleg a következő: azt szeretnék, ha a DirectSound 3D-ben támogatnák a hardware-es és egy valamennyire leegyszerűsített software-es megoldást egyaránt, hogy a termékeikbe egységesen beépíthessék ezt az új funkciót.







AND NOW SOME COMPLETELY DIFFERENT... MONTHY PYTHON: AZ ÉLET ÉRTELME

www.7thlevel.com

Bár nem tartozik a harvernyúzhoz, de mivel nagyon szeretem, szretném előre beharangozni ezt a programot. A 7th Level úgy tűnik nem veszít lelkesedéséből, és a Monthy Python teljes munkásságát igyekszik számítógépre ültetni. Következő programjuk a Meaning of Life lesz a tőlük megszokott stílusban. A mintegy 15 évvel ezlőtt megjelent film akkor nagy botrányt kavart elég erőteljes antikatolikusságával, a Mr. Creosote-ot főhősként felvonultató éttermi jelenetével és egyéb szellemi és képi atrocitásokkal. A Python világát a Sourround-O-Vision rendszeren keresztül fedezhetjük fel, mely 360 fok szabadságot enged. A környezet szabadon fedezhető fel és tárgyakra rá is lehet közelíteni. Az élet értelmének keresése közben persze a szokásos kis játékokat is játszhatjuk, melyek a film egyes részleteire épülnek: You Don't know John, Live Organ transplants, My dinner with the Hendys, Feed Mr Creosote. A programban lesznek teljesen új, a Python tagok által felvett hanganyagok, kimaradt jelenetek, és az ismert jelentekből klipek.

Charlie

Ajándék oldal

Ezen az oldalon olyan beváltható utalványokat találhattok, melyeket különböző cégek ajánlottak fel. A kuponokon meghirdetett kedvezményeket szeptember 20-ig a felajánló cégeknél lehet beváltani, illetve levásárolni.

A kuponok csak az újsággal együtt érvényesek, ezért ne ollózd ki őket!

GAMELAND PC CD SHOP

Csili Művelődési Ház
1201 Budapest,
Baross u. 55.
Tel: 283-0230 /36

10%
- A CD-ROM-ok árából
- Tagsági kártya árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

VIRTUAL WORLD PC CD SHOP

1036 Bp.Bécsi út 34-36.
Tel.: 250-5200/122
1024 Bp. Margit krt.55.
Tel.: 316-0186
1041 Bp. István u. 10.
Tel.: 169-5155/61

10%
- a CD-ROM-ok árából
- tagsági kártya váltáskor

A kupon mindhárom üzletünkben beváltható!
Vásárlásonként csak 1 kupon váltható be!

PIXEL MULTIMÉDIA

1088 Budapest,
Rákóczi út.13.
Tel.: 118-1595
266-6059
Fax: 118-6651

- Gravis ACE hangkártya 6.500,- Ft+ÁFA

Egy termék vásárlásánál csak egyfajta kedvezmény érvényesíthető.

ECOBIT Multimédia Kft.

1077 Budapest,
Wesselényi u. 25.
Tel.:/Fax.: 322-9202
268-0361
PÓLUS CENTERBEN IS!

5%
- Minden multimédia és játék CD-ROM árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

Balati Computers

1146 Budapest, Thököly út 88.
Tel.:/Fax.: 341-5343
Tel.: 06-20 264-507

5%
- Minden termék árából

Egy kupon egyszeri vásárlásra használható fel!

sPéCi computer Kft.

1106 Budapest,
Gépmadár u. 13.
Tel./fax: 261-0573
Nyitva H-P: 10-18-ig
Szombaton: 10-13-ig

- Komplett számítógép vásárlása esetén **Genius egeret** adunk ajándékba.

Egy komplett számítógép vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

TICOM SOFTWARE PC CD-ROM

Budapest,
Nagy Lajos Kir. útja 213
Tel.: 06-20 345-559

15%
- Tagsági vásárlása esetén

Egy tagsági vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

MIKROPO COMPUTER – Genoa Systems Corporation

1065 Budapest,
Nagymező u. 51.
Tel.: 153-0111
Fax: 269-0151

- Minden GENOA termékre 5%
- CompuJet tintapatronokra és nyomtató fejekre 15%

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

Atlantis

Budapest,
Nefelejcs u. 51.
Tel.: 06-20 277-705

- 40% kedvezmény helyi hálózati játék esetén
- 10% játék vásárlása esetén

Egy vásárlásánál, illetve játéknál csak 1 kupon váltható be!

KELE COMPUTER KFT.

1173 Bp,Pesti út 70.
/Cinkotai út sarok/
Tel/fax.: 257-8865;
mobil: 06-20-468-545

Nyitvatartás: hétfőtől – péntekig: 10-18 óráig;
szombaton: 10 – 13 óráig.

- Nyári árrobbanás: -5%; -10%; -15%. Hívjon!

1 kupon egyszeri vásárlásra használható fel!

MACRODA

MACRODA KFT
Számítástechnikai Mintabolt
1013 Budapest, Attila u. 63.
Tel.: 214-2392

10%
- Komplett számítógépek
- Philips monitorok
- Alaplapok és egyéb számítástechnikai alkatrészek

készpénzes vásárlásnál 10% kedvezmény!

Egy vásárlásnál csak egy kupon váltható be!

Nyomtatókra és tartozékaikra nem érvényes

http://www.macroda.hu

COOL GAME – VIRTUAL GAMES

COOL GAME
Bp. Békásmegyer, Zsirai M. u. 2.
Tel.: (20) 689-276

VIRTUAL GAMES
SZEGED, Attila u. 14.
Tel.: (20) 542-646

10%
- A CD-ROM-ok árából
- Tagsági kártya váltásakor

Vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

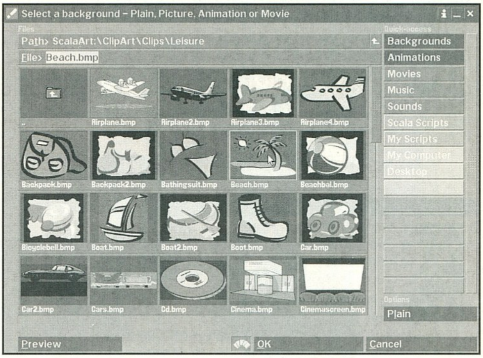
Scala
MultiMedia MM200

Nemrég adtunk hírt (PC-GURU 1997/2) a Scala, illetve a Scala termékcsalád (MM100, IC100 PL100) PC-s megjelenéséről és máris újabb érdekességekről számolhatunk be a téma szerelmeseinek. Scala Inc. a májusi amerikai bemutató után Európában is elkezdte forgalmazni legújabb fejlesztésüket a MultiMedia MM200-at, és a PL200-ast. A hír így magában nem sokat árul el, maximum azt, hogy egy újabb, kibővített, nagyobb tudású verzióhoz van szerencsénk. De ha a dolgok mélyére nézünk, akkor igen lényeges változtatásokat fedezhetünk fel...

Az egyik és egyben legalapvetőbb változás az, hogy immáron véglegesen Windows (Win32, Win95), illetve Windows NT(tm) 4.0 alá költözött a program. Ami éppen annyira kellemesebbé teszi a felhasználó dolgát mint amennyire igényli az erősebb hardver megoldásokat (RAM, video, processzor stb.). Cserébe, egy korrekten működő Windows esetén már nem kell többet törődni a hardver konfigurálásával, és nem kell többé a TrueType(r) fontokat átkonvertálni ScalaType formátummá, mint ahogy az MM100 esetén történt. Hogy a hálózatról és az InterNet-es lehetőségekről ne is szóljak.

MIRE KÉPES A SCALA MULTIMEDIA MM200?

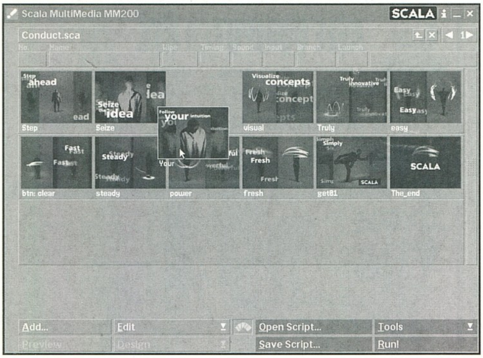
Mint a neve is mutatja, alapvetően MultiMédiás alkalmazások elkészítésére fejlesztették. A programcsomag ára annyira kedvező, hogy akár saját részre készített MultiMédiás bemutatóra (video feliratozásra) is épp annyira ideális választás, mint a professzionális jellegű üzleti bemutatók, konferenciák, tárgyalások stb. anyagának prezentálására,



bemutatására és természetesen a kábel TV-k, zárt videoláncok reklámjaihoz, feliratozásokra is megfelelő választásnak ígérkezik. Készíthetünk dinamikus oldalakat, bemutatókat, és olyanokat is amik például a CD-GURU menü rendszeréhez hasonlítanak, de zenével (midi, CD) és animációval vannak fűszerezve.

Alapvető újdonságnak számít a MM200 DirectX(tm) (hangkártyákhoz) és az ActiveMovie(tm) (videokártyákhoz) támogatása, valamint az, hogy képes lejátszani a Net-es körökben népszerűnek számító AnimGIF-ket. A másik, CD-n. mellékelt program a ScalaScript Player PL200, amivel a kész alkotást tudjuk lejátszani anélkül, hogy az MM200-ra szükség lenne. Ez azért is lehetséges, mert a Scala-hoz (akárcsak az Amigás társához) egy külön leíró nyelvet írtak, amivel a Scala összes lehetőségét vezérelni tudjuk. A PL 200-as szabadon felhasználható (free player), és így akár CD-n is sokszorosíthatjuk, árulhatjuk MultiMédiás alkotásainkat.

Az MM200-as teli CD mellett egy igen vaskos felhasználói kézikönyvet találhatunk, amiben szinte minden, a napi használat során felmerülő kérdésre választ találunk. A program installálása egyszerű, illetve a már telepített MM100-as automatikusan update-re kerül. Az sem elhanyagolható szempont, hogy a már régebben használt MM100-as scriptekről nem kell lemondanunk, mert az MM200-as szerencsére lefele kompatibilis ebből a szempontból.



(Az Amiga Scala scriptjeit sajnos nem tudjuk használni.) A program egyébként kilenc nyelven telepíthető, és támogatja a magyar nyelvet is (Latin 2). Az MM100-hoz képest kibővültek az Scala Ex-ek és a megjelenítést szolgáló effektek is gyarapodtak. Aki kíváncsi a legfrissebb Scala hírekre és termékekre az a www.scala.com oldalakon megtalálhatja. Ilyenek például: letölthető az MM100-as update-je, érdekes Scala Script-ek, PL200-as free player, illetve az eddig megjelent összes PC-s Scala demo verziói.

A Scala-t árusító Kissat Electronic többféle szolgáltatást és garanciát is nyújt a termék mellé, ilyenek például az ingyenes szoftverkezelés betanítása és a technikai hotline, és náluk a magyar verzió is kapható. Ezenkívül komplett hardvermegoldásokat is ajánl, valamint meghosszabbított hardver garancia és átalánydíjas szoftver upgrade is igényelhető.

A cég (cím az alsó dobozkában) az érdeklődők részére ingyenes ismertetőt és Scala demo CD-t küld.

Angler
nemeti.ferenc@usa.net

PC GURU

A tallózó rovatunkhoz a szoftvercsomagot a KissatElectronic biztosította.

1139 Budapest, Petneházy u. 47-51 Tel.: 129-5480

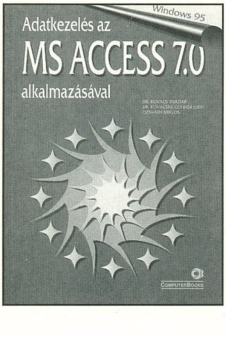
Computer Books
Havi ajánlata

ADATKEZELÉS AZ MS ACCESS 7.0 ALKALMAZÁSSAL

Furcsa könyvet a tart kezében az Olvasó. Furcsa, mert a Szerzők sokra vállalkoztak: a Microsoft egyik legnagyobb terjedelmű szoftverének, az Access-nek ismertetésére úgy, hogy könyvük a kézikönyv-funkción túl tankönyv is lehetne. Így aztán helyet kapott a könyvben az Access elmélet és esettanulmány gyakorlati ismertetésén túl az elméleti alapokkal foglalkozó fejezet (az SQL és az adatbázis-tervezés alapjai), valamint egy kidolgozott példa is.

Az MS Access olyan, relációs adatkezelő rendszer, amely a legkülönbözőbb rendszerekre szokott adatbáziskezelő rendszerelemeket integrálva messze túlmutat az eddigiek keretein. A korszerű objektumorientált megközelítésnek köszönhetően az adatbáziselemek egységesek és összehangoltak, csakúgy, mint – az X-Windows-ban már megszokott módon – a kezelési metodika. A szoftver lehetőségei között a szabványos SQL felület éppúgy szerepel, mint a rendkívül rugalmas alkalmazásfejlesztés egyedibb testreszabásának lehetősége.

Határt kellett szabnunk a könyv terjedelmének. Nyilvánvaló volt, hogy az Access teljes körű ismertetése egyetlen kötetben nem férhet el. Jelen könyvvel elsősorban azokra a felhasználókra gondoltunk, akik nem az alkalmazás-fejlesztéssel foglalkoznak, hanem egyszerűbb adatkezelési problémáikat kívánják megoldani. A modulokkal és makrókkal, továbbá az alkalmazás-fejlesztés egyéb kérdéseivel foglalkozó fejezeteket egy másik könyv taglalja.



INTERAKTIV GRAFIKA

A különböző geometriai alakzatok, objektumok megjelenítésével és mozgatásával foglalkozó, 3D grafika című könyv mintegy természetes folytatásaként, jelen munka az illető objektumok interaktív szerkesztését mutatja be.

Az interaktív grafika kiváltképpen vonzó tulajdonsága, hogy a számítógép gyorsaságát és pontosságát ötvözi a felhasználó találékonyságával. Az alkalmazott kutatás, műszaki tervezés, ipari formatervezés, építészet egyre elterjedtebb és eredményesebb eszköze. Oktatási segédeszközként, valamint a reklám- és szórakoztatóiparban ugyancsak sikerrel alkalmazható.

A könyvben bemutatott anyag különböző szinten hasznosítható. A programozásban jártas olvasó a leírt módszerek alapján adott követelményeknek megfelelő saját alkalmazásokat készíthet. A szerkesztési és megjelenítési eljárások programozási vonatkozásait számos mintaprogram szemlélteti. Aki az interpolációs és approximációs eljárások tulajdonságait kívánja megismerni, a lemezmellékleten futtatásra kész programrendszert talál.

A sík- és térgörbék, nyílt illetve zárt felületek szerkesztéséhez szükséges kontrollpont-konfiguráció (karakterisztikus keret) kialakítását felhasználóbarát fejlesztési rendszer

könnyíti meg. A számítógéppel való kommunikáció eszközeit (egérkezelés grafikus módban, grafikus kurzorok, vizuális billentyűk) értelmező és kezelő eljárások, a különböző interpolációs, illetve approximációs módszereket megvalósító programok, valamint néhány összetettebb, a virtuális valóság alapelemeit szemléltető alkalmazás Turbo Pascal nyelven készült, a bemutatott elvek és algoritmusok alapján viszont tetszés szerinti programozási nyelven megírhatók.

INTERNET ÉS INTRANET INTRANETWARE HÁLÓZATON

Az elmúlt néhány évben jelentős átrendeződésre került sor a számítógép hálózatok világában. Az Internet, kilépve addigi megszokott környezetéből, az akadémiai/kutatói szférából, visszavonhatatlanul része lett mindennapjainknak.

Ami még nemrégiben is csak mint tudományos kutatók misztikus segédeszközeként, megszállott egyetemisták vadászterületeként volt ismert, az ma már egyszerű kereskedelmi szolgáltatássá alakult. Nap mint nap újabb cégek, intézmények, magánszemélyek csatlakoznak a Hálózathoz, veszik igénybe annak szolgáltatásait.

Az Internet azonban nem állt meg az intézmények kapui előtt. Az a technológia, az a szolgáltatáshalmaz, amely elsősorban az Internetnek köszönheti létét és nagyarányú elterjedését, napjainkban mintha kezdene új életre kelni. Új fogalommal ismerkedünk, az intranet fogalmával.

Mivel az intranet könyvünknek talán legfontosabb kulcsszava, így feltétlenül szükséges jelentését pontosabban meghatározni. A továbbiakban intranet-en olyan intézményi hálózatot értünk, mely az Internethez hasonló hálózati technológián, kommunikációs protokollokon alapszik, az Internettel megegyező típusú szolgáltatásokat nyújt, viszont nem feltétlenül kapcsolódik magához az Internethez.

PC GURU

A tallózó rovatunkhoz az anyagot a Computer Books Kft. biztosította.

1126 Budapest, Tartsay Vilmos u. 12. Tel./Fax: 175-1564

Emulátorok

Atari 5. rész

ATARI®

A BOMBÁK VISSZATÉRNEK

Az előző részben a TOS2Win95 emulátornál hagytam abba ami, mint emlékeztek eléggé közepes színvonalú programnak ígérkezett. A mostani részben pár „nagyágyú" következik.

GEMULATOR96-97 V4.50 (WIN32, WIN95, NT, UNIX/X, SUNOS 4.1)

Többféle „kicsomagolásban" is kapható ez az ST/TT-t emuláló program. A legegyszerűbb és egyben legolcsóbb a tisztán szoftveres Gemulátor96 (69$). Hátránya, hogy ez esetben a Magic 2 vagy Magic 4, Atari programra is szükségünk van, különben nem képes bootolni az emulátor. A legdrágább (179$) de egyben legjobb megoldás a kártyás Gemulator96, amin többek közt a TOS 2.06 ROM is megtalálható. Az emulátor sebessége mindkét választásnál elég meggyőző. Egy P100-as gépen már eléri egy Atari TT sebességét, az Atari 1040 sebességet pedig le is körözi. A program installálása viszonylag egyszerű de korántsem problémamentes folyamat. Ezt jól mutatja az a sok segítséget kérő levél ami az alt.emulator.misc news-ba érkezik rendszeresen.

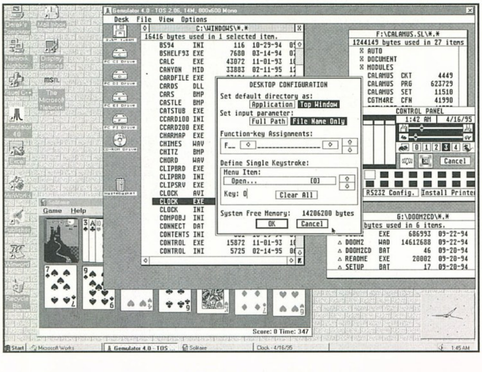
A GEMULATOR LEHETŐSÉGEI

DirectX támogatás, Zoom pixels, 512Kb-14MB memória használata, serial és printer port kezelés, blitter emuláció és Yamaha – Soundchip emulálása (demo verzióknál letiltva). A háttértárolókat alapvetően kétféle üzemmódban képes kezelni.

1. Az ún. Atari diskmódban a boot, illetve a lehetséges négy hardfájlt (4-32 MB mérettel) vagy más néven virtuális partíciót kezel (cdrive.vhd, ddrive.vhd, edrive.vhd, és fdrive.vhd), valamit az Atari lemezeket.

2. Windows disk módban pedig csak a PC-s eszközöket kezeli, PC üzemmódban (1.44 HD floppy, CD, stb.). Sajnos e két elérési módot nem képes keverni, vagy ezt vagy azt használjuk.

EMULATORS INC.
14150 N.E. 20th Street, Suite 302
Bellevue, WA 98007
U.S.A.



MAGIC-PC (WIN95, NT, MAC.)

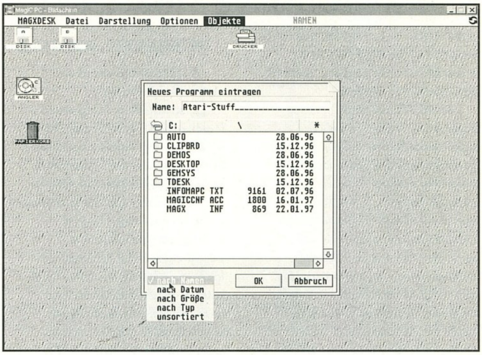
A másik, ugyancsak ST/TT-t emuláció Windows alá a MagiC-PC. A program megoldásai (pl. setup) és a kezelése, de még a startolási problémák is kísértetiesen hasonlítanak a Gemulatoréhoz. Az emuláció sebessége itt is elfogadható, ellenben a programcsomag ára igen magas. A majd 300,-DM megközelíti a Gemulator hardver árát. A MagiC-PC futtatásához Atari ROM nem szükséges.

Hardver kezelése a serial, printer, blitter, Yamaha – Soundchip emulálás (demo verziónál ugyancsak letiltva), stb. terjed ki. PC-s hardvert csak floppy szinten kezel (A, B), ellenben 18 hardfájlt tudunk fel mountálni az emulátor alá. Standar ST képkezelés, 320x200 (16 szín), 640x200 (4 szín), 640x480 (monochrom) jellemzi. Indítás után az emulátorhoz mellékelt mintegy 8MB-os hardfájlról (disc_c.mcp) boot-ol a rendszerünk szinte pillanatok alatt.

Beállításai:

Systemparameter: RAM, képkezelés, soundchip,
Laufwerke: A, B floppy, illetve a 18 hardfájl felmountálása, formázása.
Serielle Schnittstelle: pl. COM3, Baudrate (2400 – 230400)
Tastatur: speciális bill. beállítása

Application Systems Heidelberg
Software GmbH
Postfach 102646
69016 Heidelberg, Germany



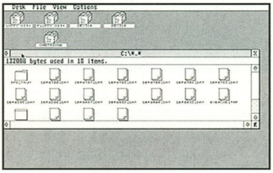
ÖSSZEHASONLÍTÁS

A két (Gemulator, MagiC-PC) emulátort az alábbi programokkal teszteltük Populous II, Railroad tycoon, GfA-Basic, PureC, Piccolo, QED, Freedom, GenView stb. Sajnos nagyon sok játék (70 – 80%) nem fut egyik emulátor alatt sem, ami valljuk be elég lehangoló körülmény, szerencsére ez a kedvezőtlen arány nem áll fenn a felhasználói programoknál. Atari demok futtatásával ne is próbálkozzunk, mert szinte egytől egyig fagynak, azaz „bombáznak". Tehát program-futtatási szempontból nézve a két Windows alapú emulátor közt semmi különbség, és sebességük is közel egyformának bizonyult. Ha mégis választani kellene köztük, akkor a MagiC-PC -t választanám talán az

egyszerűbb kezelhetősége miatt, de szigorúan csak felhasználói programok futtatására. (Windows rulez!)

PACIFIST V0.45 (DOS)

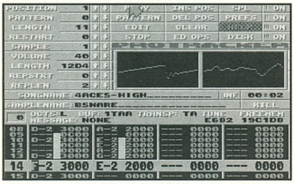
Nos, ha eddig olvasva elment a kedvetek Atari ST emulátorral

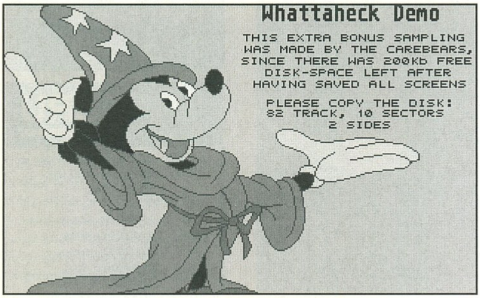


foglalkozni (mert nekem kissé elment), akkor most talán újra megjön, hisz a fenti névre keresztelt FREE emulátor magasan veri az előbbi két „profinak" számító alkotást (valószínűleg ezt hozzáértő emberek írták). A PaCifiST kísértetiesen hasonlít az UAE (Amiga emu.) születésére és a helyzetére. Rendszeresen fejlődik és számtalan apró, de igen jól használható util -t írtak már eddig is hozzá. Sebessége és „jósága" lenyűgöző... egyszerűen BEST.

MIRE KÉPES A PACIFIST?

Nagyon sok program futott az emulátor alatt, már amiket kipróbáltam. Demok! Igen sok demot néztem meg az elmúlt hónapokban





és ezek 70-80%-ával nem is volt semmi gond. A Yamaha – Soundchip emulálása is tűrhetőre sikerült, és nem csak SB-t hanem a Gravis-t is kezeli.

Indítás után konfigurálások

F1 – LINE & MIXED mód (kép) beállítása (VBE2.0 driver)
F2 – video mód beállítás 256, 32K, 64K színmélységben
F3 – ST reál sebesség módosítás
F4 – Joystick emuláció (Numeric Pad és CTRL)
F5 – Hang ki/be
F12 – disk „betevése"
` (TAB felett) – debuger

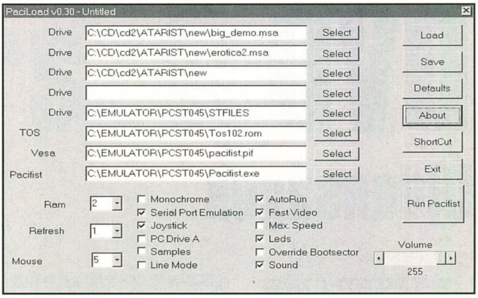
A PaCifiST elindításához feltétlen szükségünk van az ST eredeti ROM tartalmára (lásd UAE), ajánlott mind a TOS102.ROM mind pedig a TOS206.ROM beszerzésére. Ha minden megvan akkor az emulátor konfigurálását manuálisan a PaCifiST.ini editálásával végezhetjük el, illetve ezt az alábbi programokkal sokkal egyszerűbben is végrehajthatjuk.

PACIFIST UTIL PROGRAM (DOS)

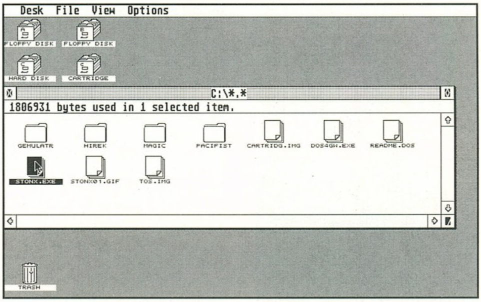
AssiST – konfiguráló program (DOS)
PaCiLOAD – multifunkcionális keretprogram (Win)
MSAtoST – MSA – ST konvertáló (DOS)
IMGBUILD – üres ST floppy disk létrehozó

A PaCifiST kétféleképpen kezeli az ST programokat.

1. Diskszint; ezek az .ST kiterjesztésű fájlok (komplett Atari lemezek lementve és átalakítva) amikről bootolni tudunk valamint kicserélhetjük őket (maximum két lemezt kezel). Működési elvük hasonlatos az UAE lemezkezeléséhez.



2. Programszint; ami alapbeállításban az STFILES könyvtár. Az itt található eredeti ST fájlok pl. a .prg, .app kiterjesztésűek közvetlenül a PC-s tárolóról futtathatók, használhatjuk pl. a tömörített programok kicsomagolására. A



PaCifiST lemezkezelését a Num Lock LED villogása jelzi.

PACIFIST TRÜKKÖK, TIPPEK

A tömörített dolgainkat Win95 alatt (a hosszú fájl nevek miatt) pakoljuk ki a STFILES könyvtárba.

Ha nem indul valamelyik program váltsunk ROM-ot, ezt legegyszerűbben úgy tehetjük meg, hogy kilépünk a debug-ba (`), gépeljük be a TOS parancsot, majd utána az 1-es, 2-es stb. ROM kiválasztásával már ROM-ot is váltottunk, ezek után lépjünk ki a debug-ból (g). Startolásnál nem muszáj végigvárni a teljes RAM tesztet (Esc). Ha nem látná a STFILES könyvtárat a PaCifiST akkor használjuk TOS-ban az Add new devices menüt.

Frederic Gidouin
YM-emulation & SB driver
Arnaud Carre

STONX 0.6.5 (DOS)

A program elég hasonlatos a PaCifiST emulátorhoz, de lehetőségei igencsak elmaradnak tőle.

Itt is szükségünk van azokra a bizonyos ROM-okra, és TOS.IMG névvel kell szerepelniük az adott könyvtárban. A program, illetve az Atari boot opcióit a -help kapcsolóval érhetjük el. A program talán egyetlen előnye, hogy Unix verziója is létezik.

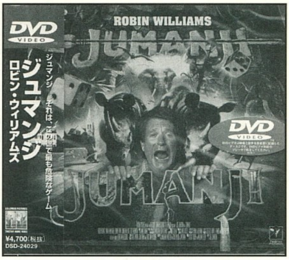
Dirk Jansen

A fenti emulátorokon kívül létezik még az STEmu 0.2, de ez egyelőre nem indult el nálam.

Ezzel végeztem is a fellelhető ST emulációkkal, legközelebb más gépekkel folytatom. Ha kérdésetek van a témával kapcsolatban, akkor a nemeti.ferenc@usa.net, illetve guru@mail.datanet.hu címen elérhettek, valamint szeptembertől a WWW.geocities.com/SiliconValley/Bay/8544 helyen egy magyarnyelvű Számítógép Múzeum és emulátor oldal lesz elérhető.

Angler
(aki még mindig Ataribubus)

DVD
Újdonságok

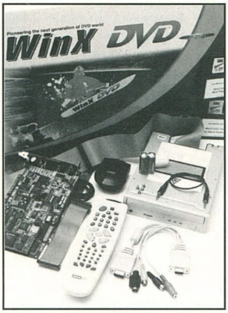


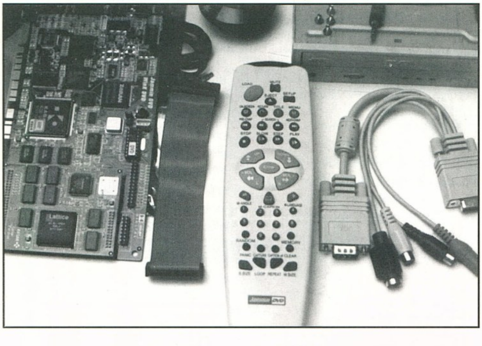
MEGÉRKEZETT A JAZZ MULTIMEDIA DVD KIT-JÉNEK VÉGLEGES EURÓPAI PAL/NTSC KERESKEDELMI VERZIÓJA

Megérkezett a Jazz Multimedia DVD kit-jének végleges európai PAL / NTSC kereskedelmi verziója, melynek doboza és a hozzá adott összes leírás végre teljesen angol nyelvű. A korábbi változatokhoz képest számos igen fontos újítás történt mind a hardware-en, mind a software-ben. A DVD film lejátszó programot Jammin DVD-re keresztelték, és most már minden DVD funkciót támogat: lehet vele váltani a különböző nyelvű feliratozás és a különböző nyelvek között, át lehet kapcsolni a kép-üzemmódokat (normál és 16:9), lehet benne kameranézetet (angle) és parental lock módot változtatni, stb... A kártyához adnak egy angol nyelvű, infrás távirányítót, mellyel az összes említett DVD funkció vezérelhető. Szintén fontos változás, hogy a dekóder kártya digitális (S/PDIF) kimenete most már él, mert megkapta a Jazz Multimedia rá a Dolby Digital Certificate-et. Megfelelő AC-3-as erősítőhöz és hangfalkészlethez csatlakoztatva a kimenetet, máris élvezhető a kiváló AC-3 digitális surround hangzás (5+1 hangfal, 20bit, 48KHz). Akik nem rendelkeznek ilyennel, azok számára persze marad az analóg hangkimenet, mely a DVD készlet végleges változatán most már nem jack-dugó formájában van jelen, hanem a CD-ROM-oknál rendszeresített audiokábellel kell a hangkártyához csatlakoztatni. A hang minősége az analóg kimenetet használva is kiváló, bár ekkor le kell mondani az igazi térhatású hangról.

A WinX DVD készlet képminősége monitoron (overlay-el) is nagyon meggyőző, és ez még tovább fokozható, a filmeket egy jó minőségű 16:9 képarányú televízión nézve. Az MPEG-1 szabvánnyal tömörített video CD-k mosott képe már a múlté- a DVD-s filmek a lézerlemezekénél is élesebb képet kínálnak, így ezek már tényleg alkalmsak házimozizásra.

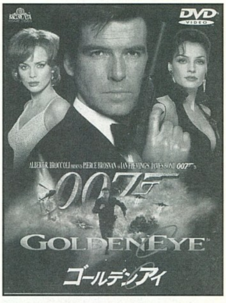
A WinX DVD kártya végleges kereskedelmi változatán végre tökéletesen megoldották a melegedés problémáját, így a kép és a hang szinkronja is pontos, ezáltal a beszéd már nem csúszik el a képtől. Most már a hardware oldaláról nézve nem áll igazi akadály a DVD filmek elterjedésének útjában.





ÚJ DVD FILMEK, BŐVÜLŐ KÍNÁLAT

A múlt számban bemutatott kb. 30 darabból álló filmkínálat tovább bővült, néhány nagyon szép természetfilm érkezett. A Fiji szigetek, Bali, Tahiti és Cebu állat és növényvilágát, természeti szépségeit illetve kulturális érdekességeket, szokásokat, saját zenéiket mutatják be. A természetfilmek gyönyörű felvételei a nagyfelbontású kép és hang révén a maga teljességükben élvezhetők most már otthon is a DVD révén. A felvételek segítségével ritkán látható egzotikus virágok, tájak, ott élő állatok illetve a szigetek lakosságának rendkívül érdekes öltözködése és szokásai ismerhetők meg. Az új filmek mellett természetesen továbbra is folyamatosan raktáron tartjuk a mintegy 30, már eddig is forgalmazott filmet, és ezek ára egységesen csökkeni fog a közeljövőben.



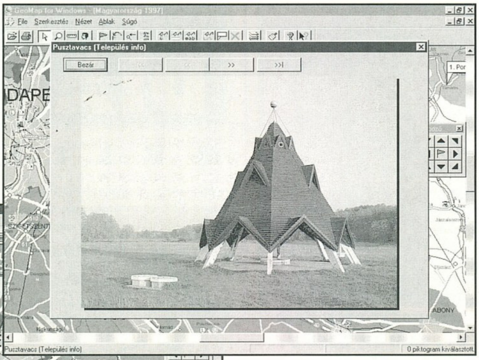
PC GURU

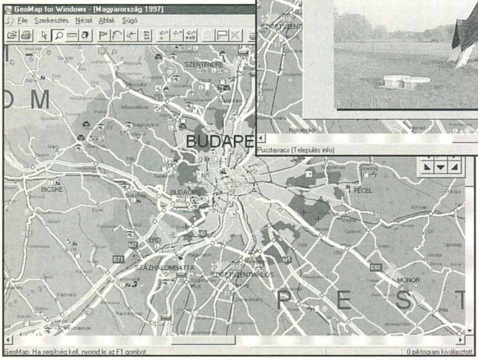
A tallózó rovatunkhoz az anyagot az ECOBIT Multimédia Kft. biztosította.

1077 Budapest, Wesselényi u. 25.
Tel./Fax: 351-3078
A PÓLUS Center-ben,
Market Street 381.
Tel.: 419-4175

Magyarország
CD Atlasz

Hűséges olvasóink biztosan emlékeznek a Budapest CD Atlasz c. kiadványra. A munka azóta nem állt meg, és elkészült a teljes Magyarországot felölelő új térkép. A Cartographia Kft. kiadásában megjelent CD-ROM térkép a Vision-X Kft. programozói által készített kezelőszoftver – a GeoMap 2.0 – alatt fut.





A GeoMap teljesen hazai fejlesztésű, a Vision-X programozói által fejlesztett 32 bites kódú szoftver. Egyszerre több térképállomány kezelésére is alkalmas, illetve a segítségével ugyanaz az állomány egyszerre több ablakban is vizsgálható. Memória felhasználása csekély, sebessége egy lassabb gépen is elfogadható. A Windows 3.1x és az ezután megjelent verziókkal működik (Win 3.1x alatt Win32s futtatómodullal), természetesen a legjobb eredményt Windows NT alatt hozhatjuk ki belőle. A Magyarország CD-Atlasz-ra a Wiever került fel, ami a teljes verzió szerkesztési funkciókban korlátozott változata (mint a neve is mutatja). A szerkesztési funkciókkal rendelkező teljes változat később kerül forgalomba mint önálló termék.

A Magyarország CD-Atlasz háromnyelvű kiadvány, a magyar mellett német és angol nyelven is használható. Bár alapvetően térkép funkciókra találták ki, e mellett nagyon sok kényelmi funkcióval is ellátták, és sok egyéb információt, képeket és videokat is rápakoltak a fejlesztők. Nagy előnye, hogy teljesen vektoros leképzésű. Ez köztudottan igen gyors megjelenítési forma, még lassabb gépeken sem kell órákig várni egy ki-be zoomolásra. A fejlesztők legnagyobb ötlete az un. layer-ek (fóliák) alkalmazása volt. Ezeket a fóliákat úgy kell elképzelni, mintha valódi átlátszó fóliákat fektetnénk egy papírtérképre. Egy-egy ilyen fólia tartalmazza pl.: a természetes vizeket (folyókat-tavakat), a megyehatárokat, az X lakosnál nagyobb városokat, az elsőrendű főutakat v. autópályákat, a településneveket, stb. Ezzel a módszerrel gyakorlatilag saját elképzelésünknek, ill. igényünknek megfelelőre tudjuk alakítani a térképet. A számunkra felesleges fóliákat ki tudjuk kapcsolni (ami mellesleg gyorsítja is a megjelenítést).

A térképen találhatók un. piktogramok is. Ezek klf. helyeket (objektum) jelölnek, amelyek lehetnek nevezetes helyek (templom, múzeum, szobor, emlékmű, stb.), vagy egyszerűen csak tájegységek. Minden piktogram rendelkezik egy füllel, ami a kiemelt dolog (közelítőleg) valódi helyét próbálja meg jelölni. Ennek az előnye egy történelmi emlékekkel bővelkedő városnál érezhető, hiszen nincs igazán értelme 5-6 db egymást fedő piktogramot berakni a városközpontba. Így viszont a kis fülekkel jelezhetjük a nevezetességek valódi helyét, a piktogram pedig egy szabadon levő helyre kerülhet.

A piktogrammal jelölt hely nevét az alsó státuszsorban láthatjuk ha rávisszük a kurzort. Több információt kaphatunk, ha dupla-klikket nyomunk a piktogramon. Ilyenkor előjön egy kis ablak, ahol a következő dolgokat láthatjuk, ill. kérhetjük le: a hely neve, egy rövid magyarázó, ismertető szöveg, nagyobb városok esetén térképvázlat, képek-fotók, video-bejátszás. Ezek azok a dolgok, amik igazán multimédiássá teszik a Magyarország CD Atlaszt. Az összes objektum végignézegetése sok időt vesz igénybe, de legalább mindig talál valami újat a felhasználó a térképen.

Természetesen lehetőségünk van saját (custom layer) fóliák használatára is. Ez ebben az esetben piktogramok elhelyezésére korlátozódik. Saját piktogramjainkkal jelölhetjük az általunk kiválasztott helyeket, és a piktogram ikonját is kicserélhetjük a meglévő ikongyűjteményben rendelkezésre álló ikonok valamelyikére. A piktogramok mellé járó információs ablak természetesen nekünk is a rendelkezésünkre áll. Itt nevet adhatunk az általunk kiválasztott helynek, sőt magyarázó szöveget is fűzhetünk hozzá. A saját fóliák tartalmát elmenthetjük, és bármikor visszatölthetjük.

A felső ikonsorban sok egyéb funkciót is elérhetünk, pl. távolságmérés, útvonaltervezés. Az indításkori tippeket érdemes végigolvasni, sok olyan ötletet kaphatunk itt, amivel egyszerűbbé válik a program kezelése (a help a szokásos F1-en van).

Sakman

PC GURU

A tallózó rovatunkhoz az anyagot a Cartographia Kft. biztosította.
1149 Budapest,
Bosnyák tér 5.
Tel.: 363-3639
Fax: 363-4639

GUS Extreme

Gravis hangkártya játékosoknak

ULTRASOUND EXTREME

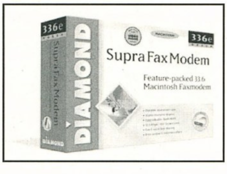
Nemsokára érkezni fog a Gravis-tól egy szállítmány az új, Ultrasound Extreme hangkártyákból. A Gravis ezt a kártyáját alapvetően a játékosok számára tervezte, ezt mutatják a jellemzői is: a kártya olcsó, Gravis

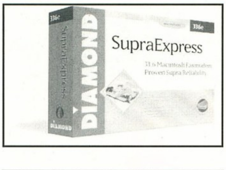
Ultrasound és Sound Blaster Pro kompatibilis hardware-esen és Windows 95 DirectSound driver is van hozzá. Egyik oldalról tehát örökölte az Ultrasound kiváló wavetable szintetizátorát 1 MB installált RAM-mal, és a többcsatornás digitális hanglejátszást, míg a másik oldalon kapott pluszba egy ESS Audiodrive, Sound Blaster Pro kompatibilis FM szintetizátort a 100 %-os Sound Blaster Pro kompatibilitás biztosítására, így DOS alatt nem lehet olyan játék, mely ne szólalna meg a kártyán. Ezek a jellemzők mellett egy játékosnak manapság még egy dologra van szüksége biztosan, az egyre több Windows 95 alapú játék miatt, a problémamentes Windows 95 támogatásra és ennek kapcsán megfelelő Direct Sound driver-re, amit szintén mellékelnek az Ultrasound Extreme-hez.

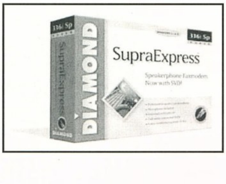
Az Ultrasound Extreme-hez adják a már ismert 5.6 megás General Midi hangkészletet, és a software-e segítségével könnyedén lehet feltölteni saját RAM-jába általunk előállított hangkészleteket is. Emellett most már pluszban rendelkezésére áll az ESS Audiodrive 20 hangos FM szintetizátora. A kártyán helyet kapott a megszokott speed compensating game port is, és egy ATAPI IDE CD-ROM interface is. A driverek mellett bőségesen adnak software-t is a kártyához a mellékelt CD-n- ezen játékok, demok, különféle utility-k és a VocalTec Internet Phone Software-e is megtalálható. Az Ultrasound Extreme azoknak készült tehát, akik DOS vagy Windows 95 alatt játszani akarnak, szükségük van a Sound Blaster kompatibilitásra, de nem akarnak lemondani az Ultrasound lényegesen jobb hangjáról, és mindezt egy kártyán szeretnék megkapni.

33.6-OS SUPRA MODEMEK SUPRAEXPRESS 336I V+, 336I SP, 336E V+, 336E SP

A Supra az egyik legismertebb amerikai modem-gyártó, melynek termékei minőségben és teljesítményben a USRobotics megfelelő kategóriájú modemjeivel

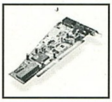


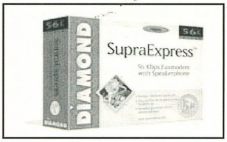




DIAMOND
MULTIMEDIA

vetekszenek, de azoknál olcsóbbak. A Supra 33.6-os sorozata igen sikeres lett az általa kínált funkciók sokasága, és teljesítménye révén. Ezek a modemek, mind a belső (336i V+ és 336i Sp), mind a külső (336e V+ és 336e Sp) kivitelűek egyaránt alkalmasak internetezésre, fax modem, data modem és home banking alkalmazásra, a V.80 szabvány támogatásával video konferenciát is rendezhetünk a segítségükkel, és használhatók üzenetrögzítőként is. Mindegyik modem elektronikája figyeli a





vonalat, és az elérhető legnagyobb sebességgel konnektál.

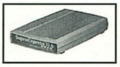
Az Sp (Speaker) megjelölést viselő változatok két plusz szolgáltatása az eddig említetteken felül:

Full-duplex speaker phone-ként is használhatók, aminek kihasználására van rajta egy fülhallgató kimenet, és adnak hozzá egy mikrofont, így telefonkészülék nélkül lehet rajta keresztül telefonálni.

Támogatja az ASVD (Analog simultanous voice and data) szabványt, így konnektált állapotban is lehet beszélni rajta- ez nagyon kellemes lehet modemes játékoknál.

A külső változatok (336e és 336e Sp) előnye természetesen ott jön ki, hogy sokkal több visszajelzést adnak a felhasználónak a vonalról és az adatátvitelről. Ezt pedig egy 8-állású LED segítségével végzik.

A MODEMEK TECHNIKAI ADATAI:



Rockwell AudioSpan technológia
ISA buszos belső illetve külső kivitel
300 és 33.600 bps közötti adatátvitel
Kompatibilitás:
ITU-TSS V.34/ITU-TSS/V.32bis/V32./V23/V22bis/V22.
Bell 103/212A és V.21
Hibajavítás és adattömörítés:
ITU-TSS V.42bis/V.42 és MNP 2-5 és 10
Ipari standard AT parancskészlet
Fax group 3, 2400 és 14400 bps közötti sebességgel
ITU-TSS V.17, V.21 channel 2, V.27ter, V.29

PC GURU

A tallózó rovatunkhoz a kártyát a Pixel Multimédia Kft. biztosította.

1088 Budapest, Rákóczi út 13. Tel.: 118-1595

COMPSERV 95
1145 Budapest,
Nagy L. kir. útja 168.
Telefon/Fax: 163-6361

SZÁMÍTÓGÉPEK, ALKATRÉSZEK !

Joystick-ok,hangkártyák, hangszórók. Játékprogramok !
Axion, Goldstar, Panasonic monitorok. Microsoft termékek !
Monitorvezérlők stb....

ASUS alaplapok viszonteladóknak is!

Az Ön gépe is bírja a szuszt, ha tesz bele egy új ASUS-t!
Minőség a számítástechnikában!

Árlistánk letölthető a FAXBANK 2-333-666 számáról, azonosító 2130##,
illetve az internetről: WWW.iridium.hu/compserv95

iOMEGA ZIP és JAZZ drive-ok 100MB illetve 1GB !

TWO Computers
Budapest 1076 Thököly út 2.
Arzenál Áruház Alagsor 1.
Tel.: 351-7535 / 2901
E-mail: monci@hotmail.com

- PC CD-ROM Játékok, multimédiás szoftverek
- Hardvare kiegészítők, CD-R lemezek, floppy-k
- Játékokra megjelenés előtt 10% kedvezménnyel előrendelést veszünk fel
- Komplett konfigurációk összeállítása.
- Egyes CD-k 30-40-50% engedménnyel !!!

20000 Ft feletti vásárlás esetén audio maxi CD-t adunk ajándékba.

Chip
CHIP Kft.
1065 Budapest, Bajcsy-Zs. út 63.
Nyugati Átjáró Üzletház
Telefon/fax: 302-7411

SZÁMÍTÁSTECHNIKA
HÍRADÁSTECHNIKA

Számítástechnikai és híradástechnikai alkatrészek nagy választékban.

Alaplap már 9600 Ft-tól, Pentium alaplapok 10500 Ft-tól,
28,8 kbps-os modem 9990 Ft, 33,6 kbps-os modem 12900 Ft-tól,
AMD 5k86-P75 5990 Ft, 12x Panasonic CD-ROM 14900 Ft,
SB Pro komp. hangkártya 2900 Ft, SB 16 OEM 8800 Ft,
EPROM programozó (19500 Ft-tól), törlő (9500 Ft-tól),
valamint PIC programozó 3600 Ft

CD-írás 1400 Ft lemezzel!

Internet előfizetési lehetőség!

Áraink az 25%-os ÁFÁ-t nem tartalmazzák

VIDÉKI ÉS BUDAPESTI SZÁMÍTÁSTECHNIKAI ÜZLETEK FIGYELEM!!!

VÁRJUK OLYAN ÜZLETEK JELENTKEZÉSÉT, AKIK TERJESZTENÉK A PC GURU-T ÉS A CD GURU-T.

- KEDVEZŐ FELTÉTELEK!
- MAGAS TERJ. JUTALÉKOK

RÉSZLETES INFORMÁCIÓ, TÁJÉKOZTATÓ A 137-0007, VAGY A 291-8244-ES TELEFONSZÁMON.

Ajándék sorsolás

„Vége“ a nyárnak, itt az ideje, hogy ismét sorsoljunk egy kicsit. Reméljük nem keseredik el senki sem közületek, ha nem olvashatja a nevét ezen sorok között – Fortuna már csak ilyen.

Gratulálunk a nyerteseknek, a csomagokat postán küldjük el.

PC GURU 97/5

Magic the Gathering

Szabó Tamás
Kecskemét
Nyirő Zsolt
Budapest
Kovalszky Ádám
Budapest

Imperium Galactica játék

Balogh Zsolt
Pécs
Németh Ákos
Budapest
Nagy Richárd
Gönyü
Tóth Róbert
Miskolc
Zengő Dániel
Budapest

Imperium Galactica plakát

Richter Róbert
Budapest
Nagy Angéla
Gyál
Kovács Nórbert
Miskolc
Tercsik Mihály
Hódmezővásárh.
Takács Roland
Bicske
Nagy Ádám
Budapest
Gercó János
Budapest
Szabó Dániel
Budapest
Bognár Tibor
Szombathely

PC GURU 97/6

X-Wing vs. TIE Fighter játék

Sziklai József
Tata
Kerekes József
Zalaegerszeg
Mona Péter
Budapest
Boda Gábor
Pécs
Varga Tamás
Jászberény

X-Wing vs. TIE Fighter poszter

Földes Gábor
Budapest
Gyolcsy Erika
Budapest
Körmendi Tamás
Szárszó
Harsányi László
Miskolc
Szőke József
Budapest

Halálos Terápia

Törő Zsolt
Kápolnásnyék
Kovács Ildikó
Budapest
Nagy Bálint
Budapest

Magic the Gathering

Szabó Tamás
Kecskemét
Zubovics Ferenc
Budapest
Fülöp József
Ráckeve

PC GURU 97/7

Magic the Gathering

Berenky Csaba
Budapest
Sallay Dániel
Budapest
Keleti Ákos
Miskolc

Magic the Gathering

Haladó ②

Sziasztok! Köszöntöm a Magic minden új áldozatát, a Guru táborban megfertőzött kártyásokat és egyáltalán mindenkit. Folytatnám az első paklik megszületéséről szóló témát...

Paklid megalkotásának választhatsz egy típus paklit, de akár saját kombináció vagy stratégia is lehet az alap. A "hagymonányos típuspaklik" nagyjából a következők.

Permission. Tipikus kék. Alkotóelemei: rengeteg counterspell (pl. Counterspell, Arcane Denial, Power Sink) másolás, lopkodás (Steal Artifact), kontroll csere (Control Magic, Binding Grasp). Csupa kellemetlen varázslat. A működési elv annyi, hogy az ellenfeled nem tud lehozni semmit, csak olyat, amire neked szükséged van.

Blaster. Tipikus vörös pakli, ami a direkt sebzésen alapul. Ilyen lapok, mint Lightning bolt, Incinerate, Fireball, Disintegrate, a legtipikusabbak benne. Jó szolgálatot tehet a Mana Flare is, de ezzel nagyon óvatosan kell ám bánni, hisz éppúgy segíthet az ellenfelednek, mint neked. Néhány lénnyel megtámogatva (pl. Dragon Whelp) gyors, gyilkos paklit hozhatsz létre. Számítanod kell azonban arra, hogy az ellenfél egyszerűen kitesz egy védőkört és máris gondban vagy.

Speed pakli. Ez a zöld és/vagy fekete pakli a második-harmadik körtől nagy lényeket hoz le, amik elég nagy gondokat tudnak okozni. A zöldnek ez jól megy, mert rengeteg manát tud termelni. A feketének pedig ott a Dark Ritual. Húzós.

Védekezés és védekezés. Ez a típus fehér. Néhány védőkör, Castle, Wall of Swords és Jade Monoliths kipakolása után tökéletes védelmet húz a támadó elé. Persze ez a győzelemhez nem elég, a támadási taktikádat is kell alakítani. Erre használhatsz esetleg egy kiegészítő színt, de nagyszerűen tud a fehér is mindent. A fővonulat ennyi, a többi rajtad áll.

Weenie. Általában fehér, esetleg vörös vagy zöld pakli. Tömeges kis lényt gyárt és az ellenfél nagyobb lényeit egy-két apróság feláldozásával könnyedén blokkolja. A legtöbb varázsló gondban van, ha a negyedik körben hét lény rohanja le. A weenie alapot társítani lehet akármelyik színnel, és ezzel plusz adalékot adhatsz a paklinak.

Lapdobatás. Ez a pakli tipikusan fekete, artifactokkal, ritkábban valamilyen másik színnel. A lapdobatás az egyik legundorítóbb pakli számomra. A fekete mágus könnyen elintézi, hogy néhány kör alatt üres legyen a kezed. Egyrészt kiváló lényei is akadnak ebben a típusban, pl. Hypnotic Specter, Abyssal Specter. No és természetesen rengeteg varázslat is.

Földirtás. Ez a pakli általában zöld, vörös, fekete. Mivel a manahiány minden paklit érzékenyen érint, ez a típus igyekszik ezt előidézni és bőszen irtja ellenfele földjeit. A lapok kínálata bőséges. Persze a földirtás még nem elég a győzelemhez, de megadja az előnyt.

Persze mindez csak néhány alappélda. Számtalan "paklivonulat" van még. Mindig figyelj arra, hogy 1. Te hogyan fogsz nyerni, 2. ő hogyan nem fog. Ha első alkotásaid nem működnek, ne csüggedj. Paklit összeállítani mindig nehezebb, mint másét kritizálni (amiből viszont sokat lehet tanulni).

GYORS TIPPEK.

1. A pakli mérete elég kritériuma annak, hogy működjön is, amit kitaláltál. Hogy miért? A választ megadja egy kis valószínűségszámítás. Az ideálisan működő pakli 60, maximum 65 lapos.

2. Mindig legyen elegendő mana a paklidban. Ez a típusától függően 1/3 vagy akár 1/2 arány is lehet.

3. Minden játék után keresd meg a pakli gyenge pontjait! Milyen ellenfél vert el és miért? Volt-e egyáltalán a kialakult helyzetre megoldás a lapjaid között? Mi volt haszontalan számodra? Minden vereség és győzelem (!) után érdemes ezeken elgondolkodni és esetleg változtatni. Ez elég hatékony módszere egy viszonylag jó pakli kialakításnak. Hosszadalmas, de bevált módszer. Persze azt is el kell döntened, mi fontosabb számodra: a játék vagy a győzelem.

A pakli témát majd legközelebb ugyanitt folytatjuk. Addig is játszatok sokat!

Még valami. Nemrég valaki megkérdezte tőlem, hogy szerintem miért jó a Swords to Plowshares, mert mindenki szerint erős, szerinte pedig az a lap rossz. Nem sikítottam, válaszoltam, de a kérdés tipikus. Figyelj!

Ülj neki és olvasd át alaposan az összes lapodat, pontosan értelmezd mindegyik tartalmát, majd gondold át mi hol használható. Néha a rossznak ítélt lapokat, amiket csak a másiknál tudsz elképzelni érdemes a saját oldaladon használni. Sosem tudhatod! Gondolkodj!!!

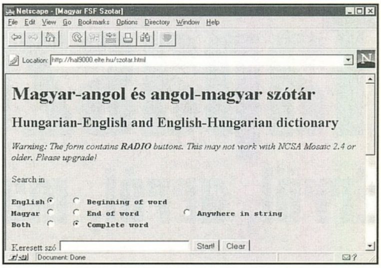
FELHÍVÁS!!!
Budapesti és vidéki klubok jelentkezését várom, hogy egymásra találjatok az országban. Írjatok a Guru postacímére, nekem!

Lily
lilytm@usa.net
(Tartsatok ki! Előbb-utóbb mindenkinek válaszolok.)

E havi támogatónk a Stuff R volt. A nemrég nyílt bolt címe: 1181 Budapest, Margó T.u.9., tel.: 06-30-666-087. A kínálat: Magic, magyar nyelvű kártyajátékok és szoftverek. A bolt vidékiek megrendeléseit is várja!

Internet

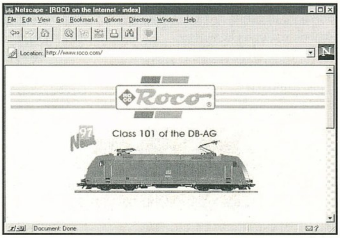
Surf



Remélem mindenki jól kinyaralta magát és egy évi ismét nem fog hiányozni senkinek a szabad levegő és eszébe sem jut felállni a PC és az internyet mellől. Ezt elősegítendő egy kicsit megújul ez a rovat, bár nem nagyon. Annyi változást fogok eszközölni, hogy innentől kezdve nem csak érdekes helyeket meg hegyekben letölthető shareware programokat fogok ajánlani, hanem itthoni weblapokat is. Elsősorban olyanokat, amiknek valami hasznát lehet venni, bár ez nem elsődleges feltétel. Valamint várom minden olyan emberke jelentkezését (korra, nemre és valamelyik böngészőre való esküvés nélkül), akik valamiféle olyan oldalakat csináltak amit érdemes a nagyérdemű úri közönségnek ajánlani. Azonban reklám szerű és a kritikán aluli első próbálkozásnak sem megfelelő helyeket nemigen fogom bemutatni. Szóval kalandra fel!

A múltkori számban írtam egy egész jó kis autós helyről, ahol árak meg adatok meg efélék voltak találhatók, és megemlítettem, milyen jó is lenne ilyesmi magyarul.

Örvendjetek, van ilyen, mégpedig nem is egy, most már én is tudom, hála Kurucz György (guriga@mail.dunapack.hu) nevű olvasónknak aki azon kevesek (mostmár nem is annyira kevesek) közé tartozik, akik némi interaktivitást produkálnak, mely jelen esetben egy email formájában öltött testet. Naszóval két helyet ajánlott, az egyik a **www.autoinfo.hu**, a másik pedig a **www2.datanet.hu/autoaradat**. Ez utóbbi jelenleg igazából „csak" arra való, hogy különböző kategóriák és paraméterek alapján találjunk az igényeinknek és pénztárcánknak megfelelő autót. Nem rossz, sőt hasznos, ámbár ahogy elnézegettem az ajánlatot, nem mostanában fogom lecserélni az autómat, ámbár csöppet sem biztos, hogy ez a web oldal hibája lenne. Na mindegy. Visszatérve az autoinfo-hoz, csak azt tudom mondani, hogy akit egy kicsit is érdekel a téma, ide mindenképpen nézzen el, marha jó. Van itt minden, sőt nem csak autós dolog, érdemes megnézni. Mellesleg nem mondom meg hol, de házi feladatként ki lehet találni piros bitekért, hogy hol és melyik szerveren van még jónéhány autós oldal. Na téma lezárva.



Közlekedésnél maradva, Guriga úr ajánlott még egy-két érdekes helyet, én ezek közül most a **www.roco.com**-ot ajánlanám a figyelmetekbe, ahol a Roco vasútmodellek 97-es katalógusa található. Hm, nyálcsorgattató hely. Gondolom majdnem mindegyikünk szeretett volna kisebb ember korában egy állati nagy terepasztalt jó sok rohangáló vonattal. Ha netán most valakiben újraéled a láng, legalábbis a modelleket már tudja innen online rendelni. De ha kész a terepasztal, akkor tessék szépen szólni nekem is, megnézem.

Segítség lehet esetleg a következő cím a terepasztal megvalósításában, legalábbis ami az anyagiakat illeti. A **www.arrabonet.gyor.hu/~klinika/tozsde** oldalakon igen hasznos információkat találhatunk a tőzsdei dolgokat illetően. Tájékozódhatunk a részvény és valutaárfolyamokról valamint kaphatunk némi befektetési tanácsot is, amiből valami talán bejön és akkor már rendben is a terepasztal. Mindezen információk elég frissek, a tőzsdezásást követően 20 perccel már a legfrissebb információkban lehet turkálni.

A most következő cím teljesen más valami, ám nem kevésbé hasznos, sőt az átlag PC felhasználónak inkább érdekesebb mint az előző. Meg akárki másnak is, aki nem mindig mindent tud egyből angolról magyarra és viszont fordítani. A **hal9000.elte.hu/szotar.html** cím egy igen jó angol-magyar, magyar-angol szótárt rejt, aminek a jelenlegi tudása az oldal állítása szerint több mint 150 ezer szó, ami elég kellemesnek mondható. A szótár kezelése egyszerű, mégis tud mindent amire szükség van, de ez még nem minden. A szótár tartalma letölthető, mégpedig ingyenesen, ami nem csoda, hiszen a projectet a Hungarian Free Software Foundation (Szabad Szoftver Alapítvány, SSA) támogatja.

Más. Akit kicsit is érdeket a hackerek világa, netalán szeretne belekóstolni, kukkantson be jr66 otthonába a **home.sol.no/helgeoj** címre. Egészen biztos vagyok benne, sok érdekes információt lehet innen vagy a szerzőtől szerezni, ugyanis nincs minden anyag kint a weben, akit érdekel annak fel kell venni vele a kapcsolatot emailben. De nem csak ezért érdemes ide ellátogatni. Van itt jónéhány cheat a Duke Nukem 3D-hez illetve egy rakás link cheat oldalak felé. Valamint (18 év alatti olvasók ugorjanak) van egy kellemes jelszógyűjtemény egy nagy adag XXX sitehoz. Persze a hozzáférés nem feltétlenül garantált hiszen a kitudódott jelszókat elég hamar kiszűrik, de lehet próbálkozni.

Végezetül pedig következzen ismét a szokásos programturkáló ajánló. Ebből most nem sok lesz, összesen kettő, ám ha ezeket (leginkább az elsőt) teljesen át akarjuk nézni, egészen biztosan elleszünk egy darabig. Nos tehát, egészen biztosan jó húzás lesz beszörfözni a FilePile websitera, (**filepile.com**), ahol több mint egymillió file vár ránk mindenféle témakörben, területen és oprendszeren. Rettenetes. A másik havi ajánlott cím a **www.keyscreen.com**, ahol természetesen szintén hegyekben állnak a stuffok. Van azonban eme utóbbi helynek egy kellemes szolgáltatása, mégpedig az, hogy a programokról screenshot is van. Ez pedig hasznos, legalább látjuk, hogy körülbelül mit várhatunk. Legalábbis a telefonszámlán kívül...

Brazil
malac@usa.net
brazil@p99.bedrock.fido.hu (Erre a címre a HoTMaiL-ről és a NetAddressről nem tudtok levelet küldeni! Csak szólok, mielőtt elkezdtek anyukámra hivatkozni.)

Tapasztalataim

Erről, arról, majdnem mindenről

Hali, lányok, fiúk!

Miután megfelelőképpen pecsenyére sültetek, illetve szívdobogva várjátok az iskolakezdést, valamint megbolondultatok a júliusi PC Guru-hiánytól, íme, tessék.

Először is szeretnék elnézést kérni mindazoktól, akik hiába vártak a táborban.

Bírtam kapni egy olyan kisportolt lumbágót – aki nem tudja, hogy mi az, kérdezze meg a szüleit – hogy a fülem is kétfelé állt tőle. Nemhogy utazásra, de még mozgásra se igen tudtam gondolni. Mindenesetre már sokkal jobban vagyok, így legalább a cikket meg tudom írni. Nos, akkor vágjunk a közepébe. Rengeteg észrevételt kapok udvarias, esetleg kevésbé udvarias formában, hogy miért írom erről azt, hogy jó, amarról pedig azt, hogy nem jó. Értendő ezalatt alaplap, processzor, stb. Mikor ez a cikksorozat kezdődött, úgy 1995 vége felé, az első cikkek egyikében elmondtam, hogy ez a rovat teljesen szubjektív, kizárólag a saját véleményemet mondom el benne. Ez azt jelenti, hogy én adok egy információt, amit tapasztalataim alapján szűrtem le, és semmi egyebet. Ha valakinek más a véleménye, azt is tiszteletben kell tartani. Miután a számítástechnika, ezen belül a hardver nagyon sok összetevőből áll, mindenkinek lehetősége van saját ízlése szerint berendezni a gépét. Mindenesetre, hasonlóan az élet sok más területéhez, itt is vannak alapigazságok. Mondok egy példát. Alaplapot ugye nem minden nap vesz az ember.

Felhív valaki telefonon, hogy vett egy Tomato alaplapot, és 1.5 perc alatt jut el a Biosz képernyőig, nem a bootig, csak a képernyőig. Most erre mit mondjak? A Tomato alaplap ára kb. 11.000,-Ft netto. Nyilvánvaló, hogy ennyiért jobbat nem lehet kapni. Tanulság: inkább kicsit tovább kell használni a jó öreg 486-os gépet, kicsit tovább kell takarékoskodni, és érdemesebb egy jobb alaplapot megvenni.

A másik téma a 3DFx kártya. Nagyon sokan keresnek meg ezzel kapcsolatban is. Mindenkinek tanácsolom, hogy Csongorhoz forduljon, ebben ő a "No1". Akkor vágjunk a dolgok közepébe.

Talán emlékeztek rá, az Asus TX-es alaplapjairól írtam, hogy nem tudják a 83MHz-et.

Nos, az Asus észheztért, és engedve a vásárlói nyomásnak, és ellentmondva az Intelnek, kihozta a TX97-E alaplapot új órageneráttorral, amelyik tudja a 83MHz-et is. Az óragenerátor típusjele W48C67-03. A 83MHz beállítása, ha jól emlékszem, akkor FS0:2-3, FS1:1-2, FS2:1-2. Ez a fajta alaplap 4db SIMM, és 2db SDRAM fogadására alkalmas. Igaz, az ára nem alacsony. Most pedig néhány szót az SDRAM tapasztalataimról. Jó sokat lehet szívni, ez már biztos. Eleinte csak márkás SDRAM-okat lehetett kapni, Toshiba, NEC, Asus. Ezekkel semmi baj sem volt. Mostanában kezdenek beszivárogni bizonytalan gyártmányú SDRAM-ok, melyek nemhogy 83, de még 75MHz-en sem hajlandók elindulni. Pedig elvben ezek 100MHz-re vannak tesztelve. Mindenesetre elmondhatom, hogy kínkeservvel sikerült 20db-ból 4 olyat találni, melyek elindultak 83MHz-en is. Volt olyan darab is, amelyik kb. 1 perc üzem után tűzforró lett.

Ha valaki SDRAM-ot vásárol, tartsa készenlétben régi ramjait is, nehogy ott keresse a hibát, ahol nincs. Ha SDRAM-mal nem megy, tedd vissza a régi ramot, ha azzal megy, akkor vidd vissza az SDRAM-ot.

MOST PEDIG BESZÉLJÜNK AZ AMD K6-RÓL.

Módomban állt eddig 4db-ot kipróbálni. A 4db-ból – mindegyik 200-as volt – egyetlen darab sem ment 225MHz-en, és mindössze 2 db volt hajlandó elindulni, és hibátlanul működni 210MHz-en. Lehet, hogy csak nekem nem volt szerencsém, de nem hiszem. Nem igen hallani híreket arról, hogy az AMD K6 nagyon tuningbarát lenne. A dolog másik fele a teljesítmény.

Valószínűleg én vagyok a hülye, elismerem, de nem sikerült kicsikarnom a beígért csodálatos eredményeket. Minden tesztet lefuttattam amit csak szoktam, DOS, Win95, de nagyot kellett csalódnom. Összességében úgy tapasztaltam, hogy azonos körülmények között az AMD K6-200 kb. 20%-kal lassabb, mint egy Intel Pentium 200MMX. Ha valaki nem hiszi el, próbálja ki. A Screamer2 tesztben majdnem 50% volt a különbség, és ez már nem lehet a véletlen műve. Azt mondják, ez azért van, mert minden szofvert az Intel pipeline architekturára optimalizálnak. De az ég szerelmére, nehogy már egy új procihoz kelljen a programoknak alkalmazkodni! Egyedül imponáló a belső cache sebessége volt, de ez nem segít a fenti bajokon. A legprimitívebb Landmark 2.0-ban a video sebesség 30%-kal volt kevesebb a K6-200-nál! Mondom, lehet hogy én vagyok a hülye!

Ezentúl óvatosabb leszek a hírekkel kapcsolatban, mert ezek szerint nem kell mindent készpénznek venni. A puding próbája az evés. Nos, nekem nem ízlett. Biztos bennem van a hiba. Lehet, hogy Windows NT alatt király, de én azt nem használom. Egyébként rengetegen megkeresnek telefonon vagy emailben és kérdezik, vajon miért nem hozza a K6 a beígért csodálatos eredményeket? Ilyenkor azért kicsit megnyugszom, ezek szerint más is pórul járt, nem csak én. További hátrányt jelenthet az AMD-nek, hogy az Intel 2 lépésben, augusztusban, és novemberben jelentősen csökkenteni akarja processzorai árát. A klasszikus procik árait kb. 50, az MMX-ekét 35 százalékkal akarja mérsékelni. Ne vegyétek készpénznek, ez is csak hír! A jövendő processzorválasztékról annyit, hogy az Intel a klasszikus sorozatot ez év végéig folytatja a 166-os, és 200-as procival, de a jövő év elejétől már csak MMX-et, illetve a nagyobb procikat gyártja. A klasszikus Pentiumok fogadására alkalmas alaplapok fejlesztését a TX chipsettel befejezte az INTEL, aki valami újat akar, annak meg kell várni az AMD, illetve Cyrix által fejlesztett alaplapokat. Ja, és még valami. Bár látszólag ellentmondok magamnak, nem mindig rossz, ami viszonylagosan olcsó. Létezik egy olcsó alaplap, VXPro+ Apollo chipsettel, amelyik elérhető áru, de rendkívül megbízható. Van olyan kivitel, amelyik tudja a 75 és a 83MHz-et is, bár kissé lassabb, mint az INTEL VX chipset, de abszolút bombabiztos.

A tuningolást mindenki csak saját felelősségére végezze!

Kapcsolóüzemű tápegység, MMX támogatás, 2 SDRAM, 4 SIMM foglalat. Szóval, egész jó kis alaplap. Miután terjednek a hírek az eljövendő AGP-ről, gyengébbek kedvéért Accelerated Graphic Port, másrészt pedig kíváncsi voltam arra, hogy a 233MHz-es MMX procim megy-e mondjuk 330MHz-en, ezért barkácsolni kezdtem. Előrebocsátom, hogy az alább következőket senki se próbálja meg utánam csinálni, mert egyrészről életveszélyes, másrészről

pedig mint kiderült, nem hoz biztos eredményt. A dolgok megértéséhez egy kis műszaki kitérőt kell tennünk. Mint tudjuk, minden alaplapon található egy óragenerátor. Ennek feladata, hogy egyrészről ellássa a megfelelő órajellel a processzort, a memóriát, a PCI-buszt, az ISA-buszt, stb., ez az órajel a megfelelő jumperekkel beállítható az ismert 60-66, stb. MHz-re, másrészről pedig egy állandó, 14.318MHz-ces órajellel kiszolgálja a perifériakezelőket, illetve biztosítsa az egész rendszer időzítését. Az órajelgenerátor egy 14.318MHz-es kvarckristály segítségével végzi el fenti feladatait, ennek sokszorozásával állítja elő a proci, stb. órajelét, illetve ennek szétosztásával végzi el a rendszer ellátását a fent említett 14.318MHz-el. Namármost. Ha ezt a kvarckristályt kicseréljük nagyobbra, akkor az órajelgenerátor nagyobb frekvenciát fog sokszorozni, tehát túl lehet lépni a 83MHz-en, elvben akármeddig. Ez idáig könnyen belátható. De viszonylag ilyenkor megváltozik a 14.318MHz-es állandó órajel is, és ennek komoly következményei lesznek. Késni fog az óra, nem lesz egér, stb. Mi tehát a megoldás? Ketté kell választani ezt az egész óragenerátor-nyavalyát. Legyen egy állandó 14.318MHz, és legyen egy olyan lehetőség, hogy a kvarckristályok cserélgetésével a lehető legmagasabb órajelet, talán még 100MHz-et is tudjunk adni a procinak, memóriának, PCI-busznak. A gondolatot tett követte.

Nekiálltam az alaplapbuherálásnak, és ijesztő dolgok történtek. Nem akarom a dolgot hosszú lére ereszteni, de elég az hozzá, hogy a jelenlegi PCI buszos VGA kártyák közül egyedül a Hercules Dynamite 128 volt hajlandó elindulni 94MHz-es órajellel, ami 47MHz-es PCI busz frekvenciát jelent. A processzor 3x94, azaz 282MHz-en ment, az Asus SDRAM szó nélkül bírta a gyűrődést. Csak egy teszteredmény: Screamer2 VGA:112, SVGA:96. Asszem, ennyi elég is így, vacsora előtt. 3DBench: 300. Nem volt rossz, de sajnos, csak volt.

Különböző időzítési problémák miatt – a két óragenerátornak hajszálpontosan egyszerre kell elindulnia – az alaplap 10-ből kb. 2-szer indult csak el. Mindenesetre egy kísérletet megért a dolog. Biztos tehát, hogy a jelenlegi VGA kártyák az AGP megjelenésével eldobhatóak lesznek, már persze akkor, ha valaki élvezni akarja a 100MHz-es video sebességet. Én akarni fogom! A 233MHz-es Intel MMX elindult 330MHz-en, de nem volt stabil. Ezt persze csak ISA buszos VGA kártyával tudtam kipróbálni, teszteredményeket nem írok, mert minek. Szóval, rendkívül tanulságos kísérlet volt.

FAQ.

Nem tudom, ismeri-e mindenki ezt az angol rövidítést. Frequently Asked Questions, gyakran feltett kérdések. Miután a rengeteg emailt átnéztem, úgy döntöttem, hogy közzéteszem a leggyakoribb kérdéseket.

1. Milyen processzort vegyek? Véleményem szerint csak Intelt. Az árcsökkenés, a támogatottság, és nem utolsó sorban az árkülönbségek csökkenése indokolttá teszi az Intel procik megvásárlását.

2. Milyen alaplapot vegyek? Ez inkább pénztárcafüggő. Én a TX chipsetes alaplapot ajánlom, természetesen kizárólag azokat, melyek támogatják a 75-83MHz-et. Asus, Soyo, esetleg Acorp. Itt jegyzem meg, hogy az Acorp nem gyártó, hanem kizárólag kereskedő cég. Saját nevével forgalmaz – nem ritkán egészen kiváló minőségű termékeket. Szerencse kérdése, hogy éppen milyen alaplap kapható Acorp fedőnévvel. A legjobb volt eddig az úgynevezett „párducos dobozos", amelyik Soyo gyártmány, de ez már majdnem mindenhol elfogyott. Ha valaki lát még valahol, vegye meg nyugodtan, rendkívül jó alaplap. A másik jó választás a fentebb említett VXPro chipsetes, de csak az a fajta, amelyik támogatja a 83MHz-et is. A HX-es alaplapok gyártása a nagyobb cégeknél befejeződött.

3. Milyen VGA kártyát, 3D gyorsítókártyát vegyek? Még mindig a Hercules Dynamite 128 VGA kártyát ajánlom, 2, ill. 4Mb MDRAM-mal, ami a 3D-s kártyákat illeti, én még várnék addig, míg kijön a Tseng 6100-as, ill. 6300-as chipset.

4. Tuningolható-e az AMD K5 sorozat. Nem tuningolható, csak a névleges frekvencián lehet hajtani.

5. Tuningolható-e a Cyrix6x86 sorozat? Itt már kedvezőbbek az eredmények. A Cyrix 200+, ha nincs más választás, akkor elfogadható, sok megy közülük 2*83=166 MHz-en, de a tapasztalatok szerint melegszik is rendesen. Ebből következik a kérdés:

6. Jobb-e a hűtés, ha két ventillátort egymás fölé építek a hűtőbordára? A válasz egy értelműen nem! A két ventillátor egymás hatását rontja. Jobb megoldás, ha a melegedő processzort normál hűtéssel látjuk el, és felszerelünk az alaplap elé egy nagy méretű ventillátort, amelyik kifújja a meleget a ház hátulja felé. Ilyenkor a ház hátuljából vegyük ki a nem használt kártyahelyeket takaró lemezeket, hogy biztosítsuk a légáramlást. Ezzel 5-6 fokos hőcsökkenést is elérhetünk. Szerintem ma a legjobb hűtést az Asus gyártja, ennek hátránya, hogy csak „rézfejű" processzorra ajánlott, és buherálás nélkül csak olyan alaplapra dugható, melyen megvan a csatlakozó ellendarabja.

Át lehet alakítani hagyományos csatlakozóra is, ilyenkor a harmadik szál drótot, amelyik a fordulatszámot közli az alaplappal, sehova sem kell bekötni. A kábelek szín sorrendje: piros= +12V, a sorban következő a föld, és a harmadikat nem kell bekötni.

És elmondom századszor is: mindig használjunk szilikonzsírt a processzor és a hűtőborda között. Ha nincs szilikon, csaknem bármilyen zsír megfelel, hiszen majdnem minden jobb hővezető, mint a levegő. Tökéletesen sík felület csak a fizikában létezik, ezért a borda és a processzor felülete között található mikronos felületi egyenetlenségek rontják a hőátadást. A szilikonzsír ezeket az egyenetlenségeket kitöltve segít a bajon.

Végül egy kis előretekintés, mi várható az Intel processzorok piacán. A 166 Classic és alacsonyabb órajelű társai gyártása augusztus végén befejeződik. A 200-as Classicot év végéig gyártja az Intel, MMX kínálat 133, 150, 166, 200, 233. Pentium II.-ből a 233, 266, 300MHz-es lesz kapható. Megjelenik a Tillamook sorozat, amelyiket 0,28 micronos technológiával a hordozható gépekbe szánják. órajelük 200, és 233MHz, MMX technológia.

Jövő évben kijön a Deschutes sorozat, a Pentium II. továbbfejlesztése, szerényen mindjárt a 400MHz-essel nyitnak, CSRAM cache, gyorsabb cache buszfrekvencia, és megjelenik a 450BX chipsetes alaplap, hivatalosan támogatott 100MHz-el. A Pentium II. 333MHz-es procival zárja a Klamath szériát. A Tillamookbol jövőre a 233MHz-es várható, az igényesebb laptopokat pedig a Pentium II. 233-266 mobile változatával fogják szerelni.

Ügyeskedjetek

Old Man

FELHÍVÁS!!!

A Tuning Olimpiára, illetve a Leggyorsabb Játékgépre jelentkezéseket szeptember 15-ig fogadunk el. Legnagyobb sajnálatunkra 286-os és 386-os nevezéseket nem áll módunkban elfogadni, mert a tesztprogramok nem igazán ezekre a procikra íródtak. Az összecsapás várhatóan szeptember végén, október elején lesz. A résztvevőket idejében értesítjük. Még van idő! Mindig van egy gyorsabb gép!!!

„CdV" jeligéjű versenyzőjelöltnek üzenem, hogy komoly esélye van a győzelemre, de várjuk ki a végét...

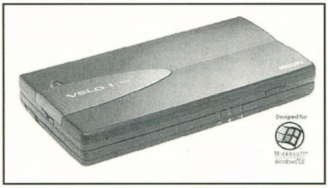
Tes[z]trovat

Velo1, PowerVR

A szokásos szeptemberi bevezetőt most nem kezdem a "vége van már a nyárnak..." sablonnal, két okból sem. Az egyik, hogy most a szerkesztőségben irogatok, kint lehet vagy 40fok, és pont azon gondolkodok, hogy talán már éppen ideje, hogy vége is legyen. Másrészt viszont, az utolsó számunk óta annyi minden "történt", hogy itt az ideje hozzáfogni a tapasztalatok publikálásának, és akkor talán van remény, hogy mindenre sor tudunk keríteni.

PHILIPS VELO1 MAJDNEM SIKERÜLT...

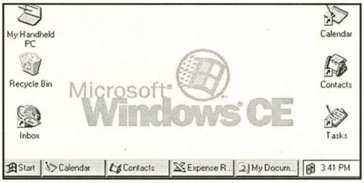
Talán már az E3 cikkben olvashattátok, hogy volt szerencsénk a nyár elején egy kis kirándulást tennünk Atlantában. Nos, a tesztrovat szempontjából ez csak annyira érdekes, hogy épp akkor debütált a Philips legújabb kézben fogható computer-e, a Velo1-es. (Kis túlzással azt mondhatnám, hogy meglátni és megszeretni...) Akkor gyorsan el is



határoztam, hogy mindenképpen írunk róla az újságban, hiszen volt alkalmam két hétig élesben kipróbálni egyet. (A tesztpéldányt egyik útitársunknak köszönhetjük, sajnos a későbbiek során "vámbalesetet" szenvedett:).)

A Velo1-es leginkább egy manager kalkulátorra hasonlít, azzal a különbséggel, hogy egy komplett Operációs Rendszert használ, a WindowsCE-t (gyakorlatilag egy butított Win95, vagyis annak a pocket változata). Ennek köszönhetően, az alábbi már jól ismert programok pocket változatát kapjuk a géphez: Word, Excel, Internet Explorer, Exchange, World Clock, Schedule+7.0, Calculator, Automap, Calendar, na meg hát a Solitare.

Meglepően jól, használható az egész, remekül lehet pl. cikket írni rajta, táblázatokat szerkeszteni, internetezni. Igen-igen, nem tévedés a Velo1-ben helyet kapott egy belső 19.2Kbps-es modem, így ha rá akarunk kapcsolódni a világhálóra, csak egy telefonvonal szükségeltetik. Valahol itt lehet érezni, hogy a szerkezet mennyire hasznos, hiszen bárhol a világon ránézhetünk a



leveleinkre, nézegethetjük a web oldalakat, email-eket írhatunk, közben pedig csak task-ot kell váltanunk és tovább játszatunk a solitare-el. Kicsit visszatérve a

WindowsCE-re, meg kell jegyeznem, hogy a rendszer kifogástalanul működik, ráadásul az ígéretek szerint rengeteg programnak lesz pocket változata, így ezeket a későbbiek folyamán gond nélkül futathatjuk a Velo1-en (mindössze egy PC kell hozzá, innen lehet majd CD-ről feltölteni az upgrade-et).

Szintén egyedül álló ebben a kategóriában, hogy hagyhatunk rajta hang üzenetet, egészen 16 perc erejéig. Lehet így üzengetni, beszámolót leadni, esetleg nyelvet tanulni. Azért a kis mikrofon minősége hagy némi kívánnivaló maga után, de kellő távolság (2cm), és hangerő használata esetén teljesen

érthető szöveget tud felvenni. Akkor sincs baj, ha a barátunk, üzletfelünk, barátnőnk is Velo1-est használ, hiszen a beépített infra segítségével file-okat másolgathatunk egyikről a másikra.

Nem szóltam még a szerkezet lelkéről, a processzorról, ami egy speciálisan a CE applikációira fejlesztett RISC R3910-es modell. A sebessége nagyon jó, 4-5 task futtatása mellett sem észlelünk különösebb lelassulást. Természetesen kulcsfontosságú a hordozható computerek esetében a képernyő minősége, illetve az, hogy mennyi ideig bírják az elemek hálózati töltés nélkül. A kijelző egy gray scale LCD (480X240), hátsó megvilágítással, kellőképpen nagy méretekkel. Az energia ellátás nagyon professzionális, hiszen a dobozában található elemek újratölthetőek, így amikor hálózatról használjuk a gépet azok automatikusan töltődnek.

A technikai paraméterekhez tartozik még, hogy kapható 4 illetve 8MB EDO DRAM-mal, felvértezve, tölthető illetve nem tölthető elemekkel.

Egyenlőre még Magyarországon nem láttam a szaküzletekben, ettől függetlenül kint (augusztus közepén) az alábbi árakon volt kapható:

4MB:640$

8MB:840$

További információk a www.philips.com-on.

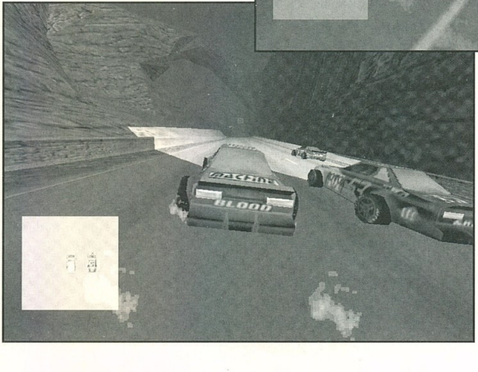
POWERVR2

Karácsony előtt úgy nézett ki, hogy a 3D gyorsítók terén két befutó van. Az egyik a 3Dfx voodoo chipje, a másik a NEC és a VideoLogic közös fejlesztése a PCX1. Aztán idővel kiderült, hogy az utóbbi processzor nem valami gyors, ezen felül pedig az effekt tudása is elmarad a nagy riválistól. Ennek köszönhetően, a fejlesztők hanyagolni kezdték a nagy dirrel-dúrral beharangozott

VideoLogic csodát, így a beígért játékok nagy része el sem készült. Ezen a ponton valószínűnek látszott, hogy még pár hónap és már senki nem fog emlékezni a PowerVR szabványra. Ekkor jöttek meg az új hírek a "2-es verzióról", ami az ígéretek szerint sokkal gyorsabb (akár 25-50%-al) lesz, illetve most már tudni fogja a BiLinear filteringet is. Biztos forrásból tudni lehetett (Sakman:)), hogy a NEC rengeteg pénzt szórt szét játékfejlesztő körökben, illetve azt, hogy a kártya valóban gyors lett, így nincs akadálya annak, hogy ismét harcba szálljon a jelenleg egyeduralkodó "3Dfx"-el. Ezek után hála a magyarországi forgalmazónak, egy héttel ezelőtt kézhez kaptuk a kártyát. Rajta a NEC szuper hi tech processzorjával a PCX2-vel, illetve 4MB SDRAM-mal. Külsőre nagyon nem tért el az első változattól, a mai napig leginkább egy párhuzamos port-ra emlékeztető. Persze ezt nézhetjük a jó oldaláról is, hiszen nekik legalább sikerült ilyen kicsire tervezni mind a processzort, mind a kártyát. Végül is a tudás a fontos. Az Apocalypse3Dx-hez - merthogy így hívják - kapásból adnak négy CD-t, az alábbi játékokkal:Wipeout2097, ULTIM@TE RACER, Resident Evil, MechWarrior2. Ebből elsőre a legérdekesebb a UR-lett, hiszen ez annak idején, a régebbi dobozban is helyet kapott. Adódott tehát az összehasonlítás, amin egyszerűen le lehet mérni az új kártya "erejét". Persze megfogadtam magamban, hogy ez alapján még nem ítélek, hiszen logikusnak tűnt, hogy ebből most preztis kérdést csinálnak a NEC-nél, így addig nyúzzák a Kalisto-t míg tökéletesre nem írják a programot. Éppen kezdtem jobb kedvű lenni, hiszen nem volt rossz próbálkozás az Ultimate Racer, sőt becsületére legyen mondva nélkülözte azt a tipikus grafikát ami a voodoo sajátja. (és kicsit behatárolja a játékokat is...)

Erre jött még, hogy 800x600-ban 16millio szín mellet lehet játszani, itt a Kánaán lehetett gondolni. Egész addig amíg el nem indult a játék. Szépnek, szép volt, valóban látszott a BiLinear filtering, csak éppen szaggatott és kevés frame-et ment. Pedig milyen kár érte! A pakli másik nagy ászának a PSX-ről áthozott Resident Evil látszott. Maga a játék rendben is volt, hiszen itt a hangulaton és a kaland elemeken volt a hangsúly, de hát minek ehhez 3D gyorsító? Na jó egyébként biztos nagyon lassú lett volna, akárcsak a MechWarrior2, amivel csak az a baj, hogy mindenkinek a fülén jön már ki. És a végére hagytam a kedvencemet, a Wipeout-ot, ami dacára minden próbálkozásunknak nem volt hajlandó elindulni. (pedig összeraktunk miatta egy teljesen "szűz" gépet is, hiába, persze no hibaüzenet csak az elindulás után kilépett).

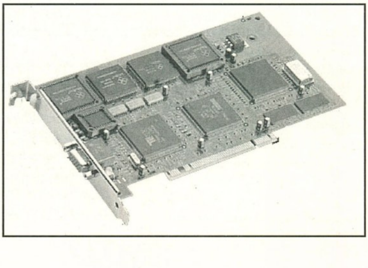
Egyedül az install CD-n lévő D3D tesztek mutattak kimagasló eredményeket, aminek lehet örülni meg minden, csak kicsit unalmasak egy idő után.



MOST AKKOR...???

Folytatván az alcímet tartózkodom attól, hogy egyértelmű negatív véleményt mondjak a PCX2 tudásáról. Bár e mellett szól az is, hogy az ígért D3D támogatást egyszerűen ki akartuk próbálni a MotoRacer-rel, ami ugye D3D-s játék, csak éppen nem kezelte a Aposalypse3Dx-et. Ezt mondjuk lehet azzal magyarázni, hogy itt egy abszolút tesztpéldány volt, és a driverek-et majd tökéletesítik még.

Jó hír a Matrox-osoknak, hogy végre megoldották a kompatibilitási problémákat, így a jövőben már ők is élvezhetik a PowerVR varázslatos tudását. (már ha akarják...)



Ide tartozik még, hogy a rég kártyákat becserélik, némi ráfizetéssel, így akinek van otthon az mindenképpen éljen ezzel a lehetőséggel.

Annak a reményében, hogy a közeljövőben megirt játékok kihasználják a tesztek által mutatott teljesítményt. (Persze azért nem világos miét kell mindig reménykedniük a PowerVR tulajdonosoknak.)

AHOL LEHET OKOSODNI

www.powervr.com
www.videologic.com

Inkább az utóbbit ajánlom mert a powervr site-on a nagy ömlengésen kívül nincs semmi, míg VideoLogic-éknál legalább a műszaki paraméterek, meg a fejlesztő listák megtalálhatók.

APOCALYPSE5D

Oldman nagy reménysége a kártya, hiszen egyesíti a NEC PCX2-es processzorát, a Tseng ET 6100-asával. (Gondolom ez az ellenlépés a Hercules Stingray után, amin voodoo rush, meg hát sajnos egy gyenge 2D-s processzor volt.) Alig várjuk...

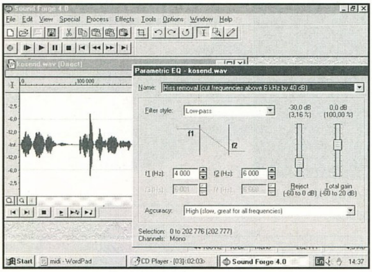
Shoeabron
shoebaron@hotmail.com

Zajszűrés

PC-n

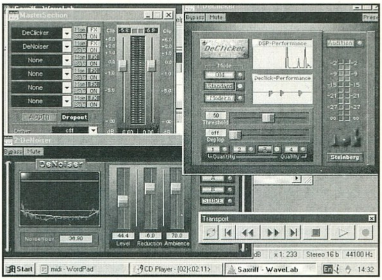
A zajszűrés korábban csak igen drága, speciális berendezésekkel volt megoldható. Mára azonban az egyre gyorsabb Pentium processzorok elterjedésével és néhány ilyen célú PC-s program megjelenésével ez már egyre szélesebb rétegek számára válik elérhetővé akár otthon is. A zajszűrő programok palettája elég széles: a kimondottan erre a célra kifejlesztett Dart Pro program mellett mind a Wavelab-hez, mind a Sound Forge 4-hez megjelentek Denoiser és Declicker plug-in-ek, és a CoolEdit, illetve Goldwave programok is kínálnak már ilyen funkciókat. Amint látható, mindenki megtalálhatja a saját pénztárcájának, és igényeinek megfelelő megoldást.

A zajszűrés igen idő- és számolásigényes folyamat: egy Pentium 100-as gép, megfelelő mennyiségű RAM-mal ellátva 1 perc eredeti anyagon kb. 5 percet dolgozik, és a legjobb paraméter-beállítás megtalálásához szükséges időt, és a többszöri preview



leszámoltatást ebbe még nem is számoltuk bele. Ha elsőre meg tudnánk adni a megfelelő paraméterezést, akkor is legalább két számoltatás kell- egy a pattogás, és egy másik a zaj kiszűrésére. Az ezek után megmaradó, speciális (az automatikus keresés számára felismerhetetlen) zajok eltávolítására megfelelő egyedi szűrést kell végezzünk. A zajszűrés tehát nem egy teljesen automatizálható folyamat- sok tanulást igényel, míg sok felesleges próbálkozás nélkül, elfogadható időn belül, annak torzítása nélkül javít fel egy zenei anyagot. Összességében, 1 órányi zajos anyag leszűrésénél mintegy 15 órányi munkával érdemes számolni, ha tényleg igényes végeredményt akar kapni az ember.

A Dart és a WaveLab Declick funkciója a pattogást és sercegést távolítja el. A program az impulzus formájú kivételeket keresi, olyan mintákat, amik nem illenek a környezetbe. Ezeket az impulzusokat úgy távolítja el, hogy a megfelelő helyeken interpolált értékekkel helyettesíti őket. Az impulzusérzékelő érzékenysége tág határok között változtatható- a Dart-nál a fix beállítások (Preset), pl. very small, small vagy very large mellett köztes értékek is szabadon választhatók. A Dehissing és a Denoising a Dart-nál az alapzaj eltávolítására szolgál, és majdnem ugyanúgy működnek. Az eltérés köztük, hogy míg a Dehiss a zajt egy standardizált zaj-minta alapján távolítja el, addig a Denoise egy a szűrésre váró anyagból vett zaj-minta (Noise-print) alapján dolgozik. Ezt úgy tudjuk előállítani, hogy keresünk a file-ban egy helyet, ahol csak zaj van, pl. egy apró szünet a zenében, és ezt kijelöljük. Természetesen a Denoising és a Dehissing is paraméterezhető- a Dart esetében erre 5 paraméter áll rendelkezésünkre. A Retouch egy segédeszköz a Dart-ban, mely arra szolgál, hogy manuálisan is belenyúlhassunk az anyagba. Ahol „lukak" vannak az anyagban, ott a Retouch segítségével a szomszédos területek közötti interpolált értékek képzésével kitölthetők e lukak, rekonstruálható a tartalmuk. A zajszűrés speciális módszerei mellett a szokásos szűrők célirányos használatával is komoly eredmények érhetők el. Ilyenek a Lowpass és a Highpass is- előbbinél a program a mély frekvenciákat hagyja, míg a magasakat lecsökkenti, az utóbbinál pedig fordítva. Már egy Lowpass filter használatával is komoly eredmények érhetők el, pl. olyan ősrégi felvételeknél, melyek csak 8 KHz alatti frekvenciákat tartalmaznak- minden e feletti levágható anélkül, hogy ezzel a tényleges zenei anyagot megrövidítenénk. A Low és Highpass mellett használatos még a Bandpass, mely a középső frekvenciatartományt engedi tovább, és a magas és mély tartományból utánkever valamit. Ennek egy igen speciális változata az ún. Notch filter, mely egy fix frekvenciájú zavarást szűr ki, anélkül, hogy ezzel az anyagot nagymértékben megváltoztatná. A Dart-ban, a Sound Forge-ban és Goldwave-ben ezen eszközök mindegyike benne van egy grafikus equalizer-rel kiegészítve, míg a Wavelab-ben egy parametrikus equalizer-rel kell helyettesíteni őket. A CoolEdit-ben kézzel megrajzolható a szűrőgörbe, és még számos paraméter segítségével írhatók le a szűrő jellemzői. Az automatikus zajszűrés és az általános szűrők irányzott alkalmazása mellett még egy lehetőség van: kézzel belenyúlni a hanganyagba, azaz a kritikus helyeken átrajzolással korrigálni a görbét. A Sound Forge hathatós segítséget nyújt ehhez a Find click funkcióval: ezt bekapcsolva a



program a file azon pontjára ugrik, ahol pattogás van, és ezt meg tudjuk szüntetni azzal, hogy a pattogás helyére egy köztes értéknek megfelelő görbedarabot rajzolunk.

A programok kezelése általában nem túl egyszerű: számos paraméter használatát, megváltoztatásának pontos hatását kell megtanulni, míg az ember „majdnem automatikusan" megszűri a hangfile-t a zajtól. A felhasználóbarát felület terén a Wavelab és a hozzá adott zajszűrő plug-in-ek messze verik a többi programot- ennek oka pedig a real-time működés. A paraméterek „on-line" változtathatók, azaz a megváltoztatásuk hatása azonnal érezhető, nem kell preview-val szenvedni, és az eredetivel is azonnal összehasonlítható a megszűrt hanganyag. Ha valaki nagyon összetett zajszűrőt keres, az viszont még mindig a Dart Pro-hoz forduljon, vagy a Sound Forge 4-hez vásárolható zajszűrő plug-in-eket használja.

Charlie

E havi cheat

Szigorúan csak csalóknak!

EXTREME ASSAULT

A főképernyőn gépeljük be, hogy levelx, úgy hogy a levelx után még egy space-t is begépelünk. Ezután a következő cheat-ek élnek:

ALT-1	Teljes lőszer
ALT-2	Fegyver fejlesztés
ALT-3	+ Energia
ALT-4	Sérthetetlenség
ALT-6	Misszió befejezése
ALT-7	Ellenfelek deaktiválása
ALT-8	Váltás a helikopterre
ALT-9	Váltás a tankra

ADVANCED TACTICAL FIGHTERS

A főképernyőn nyomjuk le a jobb oldali ALT-SHIFT-CTRL billentyűzet kombinációt és ezután az összes létező repülővel játszhatunk.

AGE OF EMPIRES

F6	Teljes térkép
F7	Fog of war toggle
CTRL-Q	Gyorsabban épülnek az épületek
CRTL-G	1000 gold
CRTL-W	1000 wood
CRTL-S	1000 stone
CRTL-F	1000 food
CRTL-T	Egy új menü, wood, food, gold and stone
CRTL-P	Sziklát lehet így lerakni

EXILE III: RUINED WORLD

A következő 4 hexa címen találhatjuk meg a 4 kristály pozícióját ahova szörnyeket telepíthetünk a megfelelő hexa számok beírásával.
Hexa címek: 7920 7922 7924 és 7926

Szörnyek hexa értékei:

0A	Mung Demon
0B	Haakai
18	Vampire
19	Lich
27	Doomguard
34	Ur-Basilisk
37	Crystal Soul
39	Gazer
3A	Eyebeast
3C	Vahnatai Keeper
3D	Vahnatai Bladesmaster
3E	Vahnatai Lord
41	Wizard
42	Order Mage
46	Empire Archer
48	Evil High Priest
4A	High Priest
4C	Empire Dervish
50	Guard
62	Mutant Giant
72	Ogre Mage
D4	Naga
D5	Efreet
D9	Giant Slug
DB	Rakshasa
E0	Elhioc
E4	Khoth
E8	Erica
EA	Solburg
ED	Rentar
EE	Athron
EF	Solfras
F4	Dark Wyrm
F6	Drake Lord
FB	Pack Leader
FE	Jewel Golem
FF	Demon Golem

ALIEN LOGIC

ALIEN /j -vel indítsuk el a játékot, majd HOME billentyűt a cheat-hez. Ezután használhatjuk a billentyűket:

C	Cheat menü
O	Sérthetetlenség
R	Teljes életerő
M	Eye Evid üzemmód
L	Ugrás
I	Világtérkép
B	Ütközés kikapcsolása
H	Kill yourself
E	???

CARMAGEDDON

A hires üzemmódhoz indítsunk el egy UNIVBE-t, majd a programot -hires opcióval a parancssorban.

ERASER

Játék közben:

CTRL-W	Ugrás a következő scene-re.

METAL MARINES

Level 1	PNTM
Level 2	HBBT
Level 3	PCRC
Level 4	NWTN
Level 5	LSMD
Level 6	CLST
Level 7	JPTR
Level 8	NBLR
Level 9	PRSC
Level 10	PHTN
Level 11	TRNS
Level 12	RNSN
Level 13	ZDCP
Level 14	FKDV
Level 15	YSHM
Level 16	CLPD
Level 17	LNVV
Level 18	JFMR
Level 19	JCRY
Level 20	KNLB

MDK

A kódok használatához üssük le az F1 billentyűt, majd a kódot. Egy játék alatt csak egyszer használhatunk egy kódot.

American Version:

MAKEMEFULL	Teljes energia
MASTERBLASTER	Super chain gun powerup
TWISTANDSHOUT	Tornado
BIGGRENADE	Homing sniper grenade lőszer
KILL	Kill yourself

European Version:

HEALME	Teljes energia
INEEDABIGGUN	Super chain gun powerup
HOLOKURTISFUN	Dummy
TORNADOAWAY	Torando
NASTYSHOTTHANKS	Homing sniper grenade lőszer
KILL	Kill yourself

Ezt a kódot az első pályán lehet alkalmazni közvetlenül azután, hogy ledobtak az űrből:

SHOWMOVIEMDKBZK	Titkos movie lejátszása

BLOOD & MAGIC

A DONE.DAT file első byte-ját cseréljük ki a 1F-re. Ilyenkor a Random Campaign funkció is elérhető lesz az egy játékos üzemmódban.

COMANCHE 3.0

Nyomjuk meg az r-t a rádio aktiválásához, majd használjuk a kódokat:

ratz	Láthatatlanság (30 másodperc)
cowz	Ellenfelek lefagyasztása (30 másodperc)
ipig	Teljes lőszer feltöltés
cat9	Fix sérülés
dog9	Fegyver újratöltés
bat9	GPS Hellfires

HELICOPS DEMO

Játék közben nyomjuk le a / billentyűt és gépeljük be a kódokat:

WIN	Pálya teljesítése
CLOAK	Dloking on/off
REGENWEAP	Fegyverek feltöltése
REGENDAM	Erő feltöltése
REGENALL	Minden feltöltése
IRONMAN	Sérthetetlenség
IRANGE	Végtelen távolságú lövések
EYE	Nézőpont változtatása

ID4 – INDEPENDENCE DAY

Menj az ID4 főmenüjére és add meg a player nevet „Player Name".

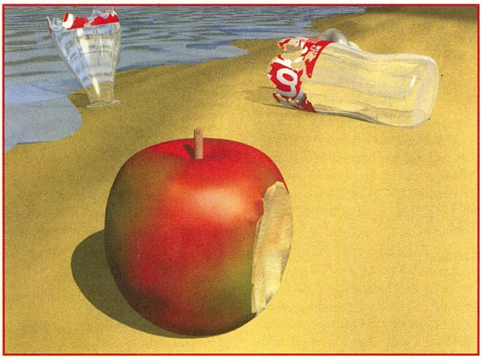
LIVE FREE	Sérthetetlenség
TOURIST	Pálya választás
GO POSTAL	Sérülés Bonus, Gyors utántöltés
FOX ROX	Pálya választás
GODZILLA	Civilek és hajók megsemmisítése
MR HAPPY	Hajó választása
KYRA NR	Pálya válassztás, Hajó választása, Civilek és hajók megsemmisítése, Sérülés Bonus, Gyors utántöltés
BRENDAN QR	Pálya választás, Hajó választása, Civilek és hajók megsemmisítése, Sérülés Bonus, Gyors utántöltés, Sérthetetlenség
DOOFUS	Pálya választás, Hajó választása, Civilek és hajók megsemmisítése, Sérülés Bonus, Gyors utántöltés, Sérthetetlenség
GREG FM	Minden
SCOTTYWAR	Minden
ROSA DUONG	Minden
KIWI	Pálya választás, Bolygó választás, INVINCIBLE, Fegyverzet, Gyors újratöltés
COCO	Minden
RADARMY	Minden
DAB DAB	Minden
TRI S	Minden

Menjünk ki a Main Menu-ből, majd nyomjuk meg a CTRL, RIGHT SHIFT, 8-at.

LightWave

Élletörés

Egy hónappal ezelőtt ott hagytuk abba, hogy minden lehetséges. Akkor még nem sejtettem, hogy ebbe az időugrás is beletartozhat. Történt ugyanis, hogy rábukkantam a winchesterem egyik rejtett zugában egy 'future' nevű könyvtárra, ami



élletöréssel foglalkozó képekkel volt megtöltve. Az már más kérdés, hogy mindezt egy '1995' nevű directory alatt leltem, tehát a kritikusok nevezhetik akár időzavarnak is, de úgy gondolom, jobb – egy kicsit – később, mint soha.

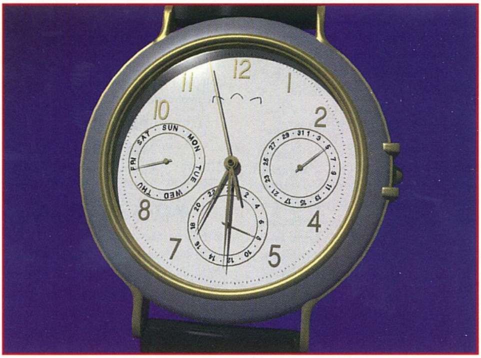
Miért van szükség élletörésre? Mert a természetben – és az ember által kreált mesterséges környezetben – szinte sehol sem találkoznak a felületek éles szögben. (Ha alacsony szögben érik egymást a felületek, akkor már lekerekítésről beszélhetünk.) Talán csak az üvegből készült tárgyaknál találkozhatunk határozott élekkel, pedig az üveg nem is szilárd halmazállapotú test – hanem folyékony –, csak egy kicsit sűrű. Tehát a képünk az esetek többségében mesterségesnek fog tűnni, ha a tárgyakat alkotó síkok élesen találkoznak. Reménykedhetünk az anti-alias jótékony hatásában, de modellezési hiányt még az anti-alias sem pótolhat. Keressünk egy fémből vagy műanyagból készült kockát, és hasonlítsuk össze a LightWave Box-ával. Látni fogjuk, hogy nincs sok közük egymáshoz, mert az igazi kocka éleit egy-egy csillanás teszi változatosabbá és szebbé.

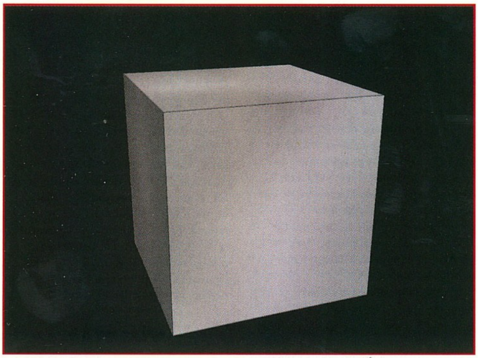
Mikor használjunk élletörést? Lehetőleg sose. Ez látszólag ellentmond az előzőeknek, de csak látszólag, mert akkor járunk a legjobban, ha úgy tervezzük meg a tárgyakat, hogy azok ne szoruljanak utólagos lekerekítésre.

Két érv szól a lekerekítés ellen: 1. megváltozik a tárgy mérete, 2. általában csak egy fokozatban használhatjuk a lekerekítést, letörést. Megtehetjük, hogy a sarkokra köröket helyezünk, majd a belülre eső pontok törlése után alakítjuk ki a polygont. Ezt csak síkidomoknál tehetjük meg, de a későbbiekben kiforgatott hengerekkel, illetve gömbökkel lemetszhetjük (Boolean/Subtract) a felesleges részeket. Természetesen ennek is megvannak a maga hátrányai: nehézkes, sőt, olykor lehetetlenség a segédtárgyak pontos elhelyezése. Mindezek után akad még egy lehetőség amivel elkerülhetjük az utólagos kozmetikázást, s ez már súrolja a tökéletesség határát. Ha négyszögekből építkezünk, akkor a METANURBS segítségével könnyedén hozhatunk létre törésmentes tárgyakat. Ez a funkció is attól kerek és egész, hogy van árnyoldala is. Használata során rendkívül sok felesleges pont és felület keletkezik. Tehát a bekezdés elején feltett kérdésre a válasz röviden: Akkor, ha az előbb említett módszerek nem alkalmazhatók, s jobb nem jut az eszünkbe. Feltehetnénk fordítva is a kérdést: azaz mikor ne kerekítsük le az éleket? Akkor amikor precizitásunk láthatatlan marad, mert a kép más részletei ragadják meg a figyelmet, vagy a tárgyat – méreteiből adódóan – a valóságban sem láthatjuk részletesebben. Ilyennek tekinthetjük egy részletesebben kidolgozott karórán a mutatókat.

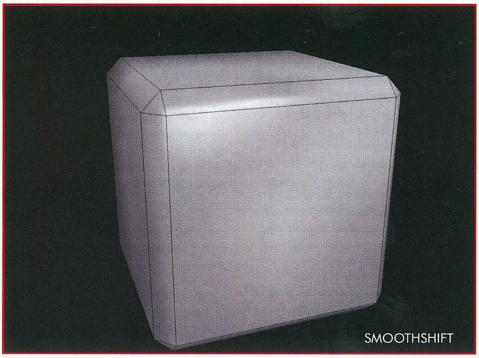
Miként használjuk a lekerekítő/letörő funkciókat? A Tools/Smooth ilyen problémáknál sajnos nem használható, s a Polygon/Subdivide/Smooth-ot is el kell vetnünk, mert ugyan elvégezhetjük vele a szükséges lekerekítést, de még akkor is kénytelenek vagyunk memória-pazarló eljárásnak tekinteni, ha csak az általunk kiválasztott felületekre alkalmazzuk. (Arról nem is beszélve, hogy a kiválasztásnak automatikusan kéne megtörténnie.) Ennek a feltételnek megfelel a Multiply alatt található Smooth Shift. Bár kevés paraméterrel rendelkezik, mégis jobban lehet használni, mint a felette lévő (Bevel) élletörő funkciót. Megadhatjuk azt a minimális szögértéket, ami felett lekerekíti a felületet, és meghatározhatjuk az eltolás mértékét.

Ehhez képest az előbb említett Bevel paraméterek és kapcsolók egész tengerét zúdítja a nyakunkba. Az Inset az eredeti felület síkjában való elmozdulást, a Shift pedig a felületre merőleges irányú eltolást határozza meg. E két érték aránya adja meg a letörés szögét. A mögöttük lévő mezővel egy kis szabálytalanságot vihetünk a műveletbe. Az Edges utáni kapcsolóval gyakorlatilag azt állíthatjuk, hogy az új felületek kisebbek vagy nagyobbak legyenek-e az eredetinél, s a panel alján az új felületekhez azonnal surface-t rendelhetünk. Itt az ideje, hogy egy rövid időre visszatérjünk a kockás példánkhoz. Ha a kockát megpróbáljuk a Bevellel és a Smooth Shifttel is lekerekíteni (vagy élletörni?),





SMOOTHSHIFT ÉS BEVEL



SMOOTHSHIFT

akkor láthatjuk (elsősorban akkor, ha a kocka nem hat felületből áll), hogy a Bevel minden egyes felületre hatással van, ezzel szemben a Smooth Shift nem felületek, hanem szögek alapján szelektál. Ennek egyik nagyszerű következménye az, hogy az élekhez hasonlóan a csúcsokat is levágja.

Hátradőlhetnék, mint aki jól végezte a dolgát, s pontot tehetnék a cikk végére, de mégse teszem, mert még csak a téma közepénél járunk. A Bevel vagy Smooth Shift segítségével lekerekített tárgyak valóban sokkal jobban néznek ki mint a szögletesek, de még akad egy kevés csinosítani való. A letörésnek – az él irányában – az egész tárgyhoz viszonyítva értelemszerűen kicsinek kell lennie. A kockán jól látható, hogy ezek mellett általában nagy felületek helyezkednek el, s az ilyen aránytalan felületpárosokat próbálja meg a LightWave "összephongolni". Ennek az lesz a következménye,

hogy a nagy felületek "rosszkor" fognak megcsillanni, és azt a hatást kelti, mintha a kocka oldala nem is síklap lenne. (Ez a torzulás fokozottabban jelentkezik tükröződő felületeknél.)

A megoldást tehát az jelentené, ha felosztanánk a nagyobb felületet. Ezt megtehetjük a Polygon/Subdivide-dal, de így ismételten felesleges felületeket hozunk létre, s ráadásul nem is a megfelelő helyen. Ha azt már úgyis megállapítottuk, hogy a Bevel az élletöréshez nem a legtökéletesebb eljárás, akkor próbálkozzunk meg itt a használatával. Válasszuk ki a nagy felületet, majd kattintsunk a Bevel gombjára. Mivel kiemelkedésre most nincs szükségünk, ezért a Shift után írjunk nullát, az Inset mögé pedig a letörés mértékével közel azonos értéket.

A felületek szétvágásának van még egy egyszerű módja. Legelőször készíteni kell egy kést, amivel majd elmetszük az egész tárgyat. (Ha nem az egész objectet akarjuk kettévágni, akkor ki kell jelölni a guillotine alá helyezendő felületeket.) A metszőszerszám elkészítése rendkívül egyszerű: helyezzünk el két pontot egy másik layeren, majd kössük össze ezeket, azaz készítsünk egy két pontból álló felületet. Ha a kés a megfelelő pozícióba került, akkor már csak néhány apróságot kell elvégeznünk: ki kell választani az objectet tartalmazó layert, a hátsó layeren a késnek kell elhelyezkednie, s rá kell kattintani a Drillre. Ezen belül – mivel metszeni akarunk – válasszuk a Slice-t, s azt a tengelyt, amelyik irányában le akarunk sújtani. OK.

Ha már szóba került a Bevel – végül is erről szól ez a két oldal –, akkor meg kell említenem néhány további alternatív felhasználási módját. Ha valaki nem szereti a bump mappinget, akkor egy felület többszöri felosztása (Subdivide) után a Bevellel készíthet csempés falat. Ha szimmetrikusan jelölünk ki felületeket, s az Inset és Shift után a tárggyal összemérhető értékeket adunk meg, akkor másodpercek alatt elkészíthetjük egy sci-fi-be illő épület vagy jármű vázát. Ha kockából (vagy négyzetből) indulunk ki, akkor még a METANURBS is használható a későbbiekben. Az egyik képen látható alma készítésénél is nagy hasznát vettem a Bevelnek. A harapáshoz szükségem volt egy nem igazán részletes protézisre: Készítettem egy lapot, amely az egyik irányban kb. négy szegmensből állt. Majd Bevel: a nem létező élek letörése kialakította a fogakat. Ezt követte a tárgy felszabdalása, hogy hajtogatható legyen, s legvégül a hajtogatás (Modify/Bend).

Ha valaki még ezek után is darabosnak találná a tárgyait, akkor kutasson a Router nevű macro – vagyis plug-in – után, mert ez három lekerekítési/letörési típust kínál fel, s bármelyiket használhatjuk több lépcsőben is. De azt hiszem, ez már egy másik témakör...

GABRIEL

SLICE, SMOOTHSHIFT UTÁN

Mittomén mivel kéne kezdeni a levrovot így nyár vége felé, az az igazság, hogy egyszerre van baromi sok mondanivalóm meg baromi kevés is. Mondjuk a sokhoz semmi köze sincs a Gurunak mint újságnak, ezért a hosszas bájcsevely elmarad, a kevésnek meg sok értelme nincs, úgyhogy az is. Illetőleg azért a táborról mint ilyenkor aktuális témáról mégiscsak elmondom, hogy jó volt meg minden, legalábbis én jól éreztem magam, de voltunk így ezzel így még páran. Szerencsére sikerült az egyelten olyan hetet kiválasztanunk, amikor a lehető legrosszabb idő volt a Balaton mellett, így senkinek nem okozott gondot, hogy a pécékkel foglalkozzon avagy a strandon perzselje barnára magát. Hiába na, szervezni tudni kell. De a mi táborunk legalább megvolt, jövőre folytatjuk, most viszont a két tábor közötti szünetben kicsit térjünk vissza a mindennapok dögunalmához. Lássuk tehát, mit hozott a postás.

SZOFTVERÁR-GONDOLATOK

Kedves Guru csapat! Azért írok mert a lev-rovot olvasva magvas gondolataim támadtak! **(Nekem is azok szoktak... Brazil)** Úgy döntöttem, hogy rajtatok keresztül próbálom megreformálni a softver piac gondolkodás módját. Először is – bár tudom a fokozást: füllentés, kis hazugság, nagy hazugság, statisztika akkor is – a statisztikák szerint pillanatnyilag legálisan softvert csak a felhasználók 15-20% vásárol Magyarországon (szerintem még kevesebb). Ez azért van mert a progik DRÁGÁK (na most megleptelek). Nekem úgy tűnik, hogy ezen, még az sem nagyon változtat, hogy bilinccsel reklámozzák az illegális cuccokat. (Ha a maradék 80-85% bevonul hűsölni 2-5 évig terjedően, úgy a Magyar Állam tönkremegy a börtön építésben, ráadásul a sitt-netet is létre kéne hozniuk.)

A félreértések elkerülése végett igyekszem gyorsan megjegyezni, hogy a bilinccsel nem az illegális cuccokat reklámozzák, hanem a használatukért kapható jutalmat. Mellesleg és csak zárójelben így egymás között megjegyezem, hogy egy ilyen gusztustalan, erőszakos és megfélemlítő reklámért kb. ugyanazt ajánlanám, mint amit reklámoznak, de ez most mindegy, nem erről van szó. Mellesleg a bilincses társaság olyan programok és szoftvergyártók képviseletében ijesztget, amelyeket legfőképpen cégek használnak termelésre, és abban van is némi igazuk, hogy akkor meg tessék megvenni. Az más kérdés (majd elvitatkozunk erről egyszer), hogy a programok megérik-e az árukat, és ha igen akkor miért nem. Na lapozzunk.

Ti (éljen, éljen, hurrá, hurrá) 1295 Ft-ért 2 CD-s, 36 oldalas, színes, remek minőségű papírra nyomott újságot árultok, gondolom haszonnal (az impresszumban nem találtam, de gondolom kellően nagy példányszámmal) és mi a vevők várjuk, keressük, kutatjuk és boldogan sietünk vele haza. Tehát nem drága előállítani a programokat.

Khmm, itt van egy kis tévedés. A CD Guru ára nem azért ennyi, mert a világon csak mi tudunk gazdaságosan szoftvert előállítani, hanem azért, mert a rajta levő programok a keretprogram kivételével nem saját szerzemények, hanem ingyenesen terjeszthető demo, alfa, béta, shareware, gagyiware vagy freeware stuffok. Az újság és a CD ára ezen anyagok összegyűjtögetésének (internet, telszámla, posta, stb), a nyomdaköltségnek, a CD kinyomásának meg ilyesmiknek az árának összességéből áll össze. Ja meg persze a nyereség, hogy legyen következő szám is. Egy szoftver előállítása azonban nem csak ezekből áll, lásd később.

UGYANEZT MIÉRT NEM TUDJÁK MEGVALÓSÍTANI A FEJLESZTŐK???

Na figyelj, elmagyarázom, kb. mikből tevődik össze az ár. Egy a mai igényeket kielégítő (játék vagy bármilyen) program elkészítése minimum egy év, de inkább több. Ezen idő alatt fizetni kell a programozókat, grafikusokat, zenészeket meg akárkiket, továbbá némi rezsit és még egy csomó mindenről nem is beszéltem. Ez egy. Aztán ki kell adni a játékot, tehát CD-t kell nyomatni, dobozt, kézikönyvet, plakátot, műnyulat és ilyesmiket kell csinálni. Ez kettő, habár az egészből ez kerül a legkevesebbe. Továbbá kell némi reklám, amit már a program fejlesztése közben is kell nyomatni, mert anélkül nem ér az egész semmit, ez egy nagy kalap pénz. Ez három. Végül negyedikként jön az, hogy erre senki nem akar ráfizetni, mitöbb, eléggé el nem ítélhető módon keresni akarnak rajta a fejlesztők/kiadók. Nos, igen nagy vonalakban ettől kerülnek ennyibe a programok. Persze sok függ attól, sőt talán a legtöbb, hogy a negyedikként említett kapzsisági faktor mekkora egy-egy társaságnál. És persze nem elfeledkezni arról sem, hogy a képbe még belejönnek végül a kereskedők, akik szintén keresni akarnak a bolton, valahogy őket is meg tudom érteni. Ja és persze van még: vám, áfa, béfa, tréfa, stb...

Rossz (majdnem az írtam, hogy sz..) az üzletpolitikájuk. Nem hiszem azt, hogy nekik nem lenne biznisz 4x v. 5x forgalmat bonyolítani. Nem tudom elfogadni, hogy sokba kerül a technikai háttér. Ökörség! Egy combosabb irodában, v. szerkesztőségben komoly értékek vannak hardverben! Ki kell mondjuk: A fejlesztők az agyukat, szellemi termékuket árulják, ezt kellene megfizetnünk. De ennek az értékét ők találják ki és akarják megfizettetni velünk. Miközben szerzői-jogvédelemről papolnak (ami persze jogelméletileg nem arról szól amit ők akarnak megszüntetni, hanem a plágiumról) és börtönökkel fenyegetik a vég-felhasználókat. Nem gondolnak bele, hogy az olcsóbban sok, az több, mint drágán kevés.

Hát igen, ez egy tipikus alapgondolat, de persze nem csak a szoftverek, hanem úgy általában bármilyen területen. Nem vagyok közgazdász, de hasonlóképpen gondolkozom erről. Azonban semminek nem annyi az ára, mint amennyit ér, hanem amennyiért el lehet adni. És a kettő között óriási különbség van.

A sikerkönyveket miért nem fénymásolják (vagy ha igen akkor az író a legbüszkébb ld.: VÉG ANTAL műve)? Azért mert nem éri meg! Ilyen egyszerű! Gyors fejszámolás: CD író 60-70e forint,10 CD 13e forint, össz. cka. 83e forint. Ezzel szemben 1 oprendszer + 9 db jó szoftver 150-170e forint. Na és ki az akinek csak 10 db progija van otthon. **(És most még meglehetősen olcsó szoftverekről beszéltél. Brazil)** Mondhatni a bolondnak is megéri másolt, lopott szajrét használni! Ha egy progi mondjuk 70-80% kerülne többe, mint a másolt példány (jelenleg 500% kerül többe), mindenki megfontolná, hogy érdemes-e kockáztatnia az elkobzást és a börtönt. De így ez fel sem merül senkiben (csak 15-20% felhasználóban, azok meg állami cégek).

Ez van. De mint mondtam, annyiért adják, amennyiért el lehet adni. És el lehet, mint az látható, és ha őszinték akarunk lenni, egyetlenegy szoftverforgalmazó cég sem áll az éhhalál küszöbén. Egyelőre még jó, hogy annyi realitásérzetük van, hogy a kisembereket nem buzerálják. Mert ugye Pistikének még csak összeizzadják apukáék a gépet, de szoftverre már nemigen jut. Mert ugye Win95 OEM 15e, nem OEM már 30e (nettó árak), és akkor még nem csinálsz vele semmit. Netán kellene egy szövegszerkesztő (pl. Word 40e Ft), táblázatkezelő vagy akármi szintén elég borsos áron. Az egy dolog, hogy sosem térül vissza, de minden másfél évben le kéne ezeket cserélni, mert az új verzióval a meglevő nem kompatíbilis. És így tovább, és így tovább. Játékról nem beszéltem, ezekhez képest az aprópénz, hiszen a legújabbak 10e Ft környékén, a kicsit régebbiek olcsóbban. Minap láttam 3e forintos leértékelt nem is régi szoftvereket (pl. Magic the Gathering, Warcraft, stb), ennyiért már megveszi az ember. Még szerencse, hogy vannak ilyen helyek.

A fentiek szellemében: Aki ezzel egyetért húzzon ide egy strigulát: .... (Ezt a strigula bulit a suliban tanultam. AKI SZERINT PISTI HÜJE HÚZZON EGY STRIGULÁT. Jó sok vonal gyülekezett a szomszéd ház falán 1 hét múlva) Tisztelettel és csodálattal a háttérben meghúzódó minőség munkáért!

(Béres Szilárd, Budapest)

Jaja, húzogathatjuk a jó sok strigulát, elég hülyék vagyunk mi mindannyian. Igaz, nem feltétlenül kellene ennek így lenni, van sok minőségi és a tetejébe ingyenes program, az operációs rendszertől (pl. Linux, ami használhatóbb és stabilabb mint nagy hangon dicsért Win95 vagy NT) a szövegszerkesztőn át a játékig bármi. Csak ezekről nem sokan tudnak. Ha meg tudnak is, egyszerűbb a Win95-öt naponta tízszer feléleszteni a fagyhalálból, mint egyszer felrakni a Linuxot és megtanulni a kezelését. Hát, a világ már csak ilyen.

NYÁLGYÁR

Helló Brazil! Nem fogok sokáig papolni, egyből a közepébe vágok. Namármost az újság jó, de tényleg, és nem szeretném ha leromlana. Ha azonban így fogjátok folytatni, pláne te, le fog romlani. Nem is ez a legmegfelelőbb szó erre, talán ez: csöpögni fog a nyáltól. Magyarul az újság nyálasodik. És szerintem ezt a nem túlságosan szívderítő folyamatot a levrov indította el. Jó ez a rovat, csak valahogy nem úgy szerkeszted, ahogy kéne. Nagyon sok jó ötlet érkezik amiket te egyszerűen nem veszel komolyan, vagy hülyét csinálsz a levélíróból. Én elhiszem, hogy kell a humor, de ilyen áron inkább ne.

Nos, akkor most itt először álljunk meg egy picit. Azt tapasztalom, legtöbben igen komolyan félreértelmezitek a levrovot. Ez ugyanis nem humorrovat, legfeljebb és a legjobb esetben is csak hangulatkeltő, semmi egyéb. Tekintve, hogy a kevés kivételtől eltekintve sok értelmes dolgot itt nem olvashattok, nem is sok értelme van, de a tapasztalat azt mutatja, erre is van igény. Mondjuk úgy, limonádé. Mellesleg eszem ágában sincs humorkodni, egyszerűen éppen csak azt írom le ami az adott pillanatban eszembe jut. És hát öregszem, nincs mit tenni, úgy látszik itt a végén még egy hajlott hátú, nyálfolyós, zsémbelődős öregember leszek, aki egy halom levélkupac tetején ücsörög és nem érdekli ki mit beszél, csak gyártja a levrovot észnélkül és egyfolytában egy másik vén hülyével veszekszik szokása szerint. Merthát ugye itt van a törd is, és bizony ő sem fiatalodik. Még szerencse, hogy ilyen jól tartja magát és ketten együtt úgy-ahogy összehozzuk ezt a rovatot. Nem is tudom mi lenne nélküle. Valószínűleg ismét emelkedne a levrov színvonala.

Meghát elég nagyképű is vagy. **(Születési rendellenesség. Brazil)** Most komolyan, azt hiszed te szerkesztel levrovot egész Magyarországon? **(Nem egyedül, dehogy. De a legjobbat persze én... Brazil)** Kérlek változtass valamicskét a nagyképű stílusodon. Lehet, hogy ez fekszik néhány

diszkósnak, de szerintem a többségnek nem.

Lehet, de ez van. Mint mondottam, születési rendellenesség, és amíg más nem tolong itt a szerkesztőségben, hogy csinálni akarja, továbbá a beérkező levelek 99%-ban nem a te véleményeddel megegyező levelek, addig vagy elviselsz vagy nem olvasod a levrovot. Nem tudok, de legfőképpen nem is akarok egyszerre minden igénynek megfelelni.

Kezdtek olyan lenni mint az ***. Lassan az értékelés olvasásához közepes angolosnak kell lenni. Tisztelet a kivételnek (Lily és még egy páran). (...) Ez a levél nem volt túlságosan szívderítő az újságra nézve, de tényleg ez az újság a hasonlókat a földbe döngöli színvonalban. A tuning, a news, a tallózó sokat dob az újságon. És még utoljára, ha változik a stílusod, küldök egy doboz sört.

(Temesvári Gábor, Amarcs)

Aha, sejtettem ám végig, hogy azért mi vagyunk nálad is a legjobbak. Az angol tudásodat pedig amúgy nem árt ám csiszolgatni, bármikor jól jöhet, jóllehet nem kívánjuk az újságot ezentúl sem angolul írni. Bár mitagadás, kicsit sok lett a számítógépes szleng ami valóban inkább angol mint ókínai, de talán még érthető. Egy jó hírem viszont van. Spóroltál egy doboz sör árát, mert a jelek szerint semmi jel nem mutat arra, hogy egy kicsit is változnék. Sőt, állapotom az idő múlásával állítólag csak romlani fog.

HÁROMPONTOS LEVÉL

Kedves Brazil! Huh! Nagy szünet után ismét elkezdtem venni a PC Gurut. Persze most is – mint mindig – a levrovnál kezdtem az újság olvasását. Mit ne mondjak, minőségi változást tapasztaltam. Ez a rovat most tényleg jól szól! Aztán meg az újság is behozta lemaradását, már nem az előző havi játékokról ír, hanem előre gondolkodik 1-2 hónappal. Szuper! Persze azért lenne még mit csiszolgatni ezen a „guru-gépezeten".

A gépezet éppen csiszolás és portalanítás alatt áll. A portalanítás eredményeként olvashatjátok a sokkal frissebb írásokat és ennek következtében fogyatkozik az írógárda haja is, mert a tesztelést így sokkal tempósabban kell megcsinálni. A csiszolgatásnak pedig meglehetősen hamar igen jól látható eredménye lesz, mégpedig olyan, hogy majd jól meg fogtok lepődni. Gyanítom én is... A levrov meg hát olyan amilyen, van akinek nem tetszik, van akinek igen, hol több a törd benne, hol kevesebb.

Mostani levelemet néhány elgondolkodtató ötlettel kívánom frissíteni. 1. Első nagyobb téma: a piacon lévő újságok. (...) **(Itt egy jelentős részt muszáj volt kurtítanom, a téma kezd kissé túlontúl megszokottá válni. Brazil)** Másrészt viszont nem értem, hogy a levrovban miért kell kicsillagozni az újságok nevét, úgyis mindenki kitalálja kiről/miről van szó. Nem kéne talán ez az ellenséges hangnem, végül is mindnyájan egy malomban őröltök, mindenkinek az olvasók (s főleg azok pénze) a legfontosabb. Ezért szerintem ha már az újságok szerkesztői papíron kívül beszélnek egymással, akkor a lapban is védhetnék vagy szidhatják egymást.

Nem hinném, hogy egymással kéne foglalkoznunk a lapok hasábjain. Kötve hiszem, hogy az olvasókat a különböző újságok közti szeretem-utálom tartalmú híradások érdekelnék. Az, hogy kinek milyen a viszonya a másikkal teljességgel magánügy, a lényeg, hogy egy jó produkciót tudjunk letenni elétek az asztalra hónapról hónapra. A levrovban nem azért csillagozom ki az újságok nevét mert tilos leírni, hanem mert semmiféle személyeskedésbe nem akarok belemenni. Mellesleg egyáltalán nem tudja, illetve találja ki mindenki, hogy kiről van szó, legfőképpen pedig a csillagok számáról hülyeség találgatni, mert mindenki egységesen hármat kap.

2. Erről ennyit. Kettes pont: CD Guru. Na ez az a helyzet, ahol nem irigyellek benneteket. Ugyanis bárhogyan döntötök az valakinek mindig rossz lesz. **(Ezért aztán úgy döntünk, ahogy nekünk a legjobb. Tudjátok, minden szentnek maga felé hajlik a keze... Brazil)** Megvannak az érvek a havi és a kéthavi megjelenés mellett is, végül is az olvasók leveleiből kell kiszűrni a döntést. Ami a havi megjelenés mellett szól: ha nagyon sok anyag jön, még az is kevés 640MB-hoz, sosem jön annyi, hogy válogatni kellene. **(Óriási tévedés! Havi viszonylatban is jóval több az anyag mint ami egy CD-re felfér. Brazil)** Friss anyagoknál, amikor a gyorsaság számít rárakhatjátok azonnal. Persze a tartalomnál most nem tudom mi van a Gurunál, de a *** annyit csinál, hogy rajta ül az interneten aztán leszedi ami kell. Ez megint hasznos és nem. Hiszen akinek van internetje az is megteheti ezt (telefonszámla RULEZ!), akinek nincs lehetősége ez megveszi.

Hm. Kiszámoltad te már, hogy 640 MB anyag letöltése mégis mennyibe kerül? Igen könnyű megállapítani, hogy egy CD-s újság megvétele sokszorosan olcsóbb mulatság. Természetesen a Guru is mérhetetlenül sok időt tölt a neten és nagyon sok cucc onnan származik, de a cégek által küldött anyagok is szépszámmal foglalnak helyet a korongon. De van itt sok minden más, amit esetleg sehonnan máshonnan nem lehet beszerezni, példának okáért az Imperium Galactica játszható demot említeném. Egyszóval akinek van internet elérése (a többségnek nincs!), annak is érdemes megvenni, már csak a telefonszámla csökkentése miatt is, akinek meg nincs annak aztán elengedhetetlenül létfontosságú, kihagyhatatlan, stb, stb, stb.

Nos azt kéne csinálni, amit a *** fog majd: olyan stuffokat szerez be cégektől – persze exkluzívan – ami még interhálóra sem raknak fel. **(Ez remek ötlet. Azonban kötve hiszem, hogy havonta annyi és olyan minőségi exkluzív anyag jön össze, amitől mindenki lemegy hídba. Brazil)** Ám ez a lépés – mármint a havilappá válás – feleslegessé tenné a PC Gurut. Minek vegye meg az aki veszi a CD Gurut is. Ugyanazt elolvashatja sűrítve. Persze akinek nincs CD-je, az veszi a PC Gurut. De a kérdés az, hogy akkor az már nem lenne-e veszteséges. Szóval hónaponta csak akkor lehetne megjelenni, ha valami nagyon forró és csodás anyagok raktok fel amitől mindenki a pénztárcájához nyúl.

Milyen igaz. Szex CD jó lesz? Az elég forró és elég csodás is tud lenni ha jól csinálják. De nem jó ötlet, jelentős a 18 év alatti vásárlók száma akiknek nem fogja odaadni a zord újságárus néni az anyagot, mi meg éhenhalunk. Na mindegy, majd lesz valami. Elárulom neked, fogalmam sincs mi a jövő, beleszólásom nincs (szerencsére), régen érdeklődtem róla és ilyesmik. Majd a főmedve oszt, szoroz, számol és a végén eldönti, hogy újságot kiadni nem is olyan nagy buli és inkább csinál egy zöldségesbódét itt a sarkon.

Az újsághoz is hozzászólva egy kicsit kötözködöm. Nem értem, miért nem mutatjátok meg valódi éneteket is az újság hasábjain. Most itt egy tablót kell érteni a lelkes kis csapat fényképével. Miért csak az ismerheti meg az arcotokat, aki benéz a táborba? **(Bonusz. De felejtsük már el ezt a tablóképesdit, az egy másik szakkör. Brazil)** ***(Aki kíváncsi ránk – bár inkább ne legyen – az nézze meg a www.hpconline.com/freepages/boronkay/guru.htm képeit. Nem lesz egy szép látvány garantálom. Egyébként kösz a sok szép képet rólam, jövőre ne gyertek – legalábbis a készítők – táborba. – a törd.)*** Aztán egy kérdés Lazához, a helyi ászhoz: nem untad még meg a designet? Ezzel azt akarom megtudni, mikor tervezel/terveztek forradalmi újítást a kinézeten-arculaton? ***(Nos röviden válaszolva: 1. én nem vagyok helyi ász, én a király vagyok. 2. De. 3. Amikor időm/nk lesz rá. – a törd.)*** Aztán meg Brazil: te meg mit csinálsz ottan, hogy olyannyira nincs időd semmire (jó, a család levonva, még akkor is sok időd marad)? Na ennyi lett volna mára, további jó munkát, s kívánom valahol tudjátok kipihenni a Guru tábor fáradalmait!

(Bagó Péter, Budapest)

Nagyon ezen a kipihenésen vagyunk, de sajnos még erre sincs időnk. Laza baromi nagy erőkkel dolgozik az újság új arculatán (vagy éppen a Bearén, amikor valami túl extra jut eszébe), pihenni nem ér rá. Bear Lazával és mindenkivel veszekszik, pihenni nem ér rá. És így tovább, mindenki nagyon le van foglalva. Még én is, csak nem itt a szerkesztőségben. Itt havonta egyszer-kétszer látnak mostanában, és hát ennyi idő alatt meg éppenhogy csak tudnék valamit csinálni, félmunkának meg nincs értelme. Hát így vagyunk mi itten. De az új dezign az olyan klassz lesz, hogy egyből lepetéztek tőle. Feltéve, hogy elkészül egyszer.

VÁLASZLEVÉL

Brazil! Válaszolj!

(Andrikó Máté, Budapest)

Igen, köszönöm szépen jól érzem magam. A sört küldheted, éppen fogyóban van.

VILLANYGURU KIMARADÁS

Hi Brazil! Épp ráértem egy kicsit, és betévedtem a honlapotokra (homepage, nem kívánt törlendő). Egész jól néz ki, de az update-elésekkel van egy kis gond. Az aktuális híreknél még mindig az Ifabo látható, pedig már igencsak augusztus van. :) Azért ne keseredj el, benéztem a ***-hez is (a csillagozás miatt: itt egy újság neve volt, (...)) **(Ja, elfelejtettem mondani, nem csak csillagozni, hanem kivágni is szeretek. Brazil)** Az újság amúgy nagyon jó, még ha nem szereted is ha dicsérnek. Ha jól emlékszem (rég jelent már meg az utolsó PC Guru, na jó, persze nektek is kell nyaralni), volt szó arról hogy a PC Guruba is tesztek CD-t. Ne tegyetek! A fent említett *** is itt szúrta el, akkor hatalmasat esett az újság színvonala, azóta nem is veszem. Na további levrov írást, remélem a dupla számban neked is dupla levrovot kell írnod. :)))

(Major Krisztián, alias Chris a netről valahonnan)

Lehet, hogy a te dupla szádba dupla levrov kéne, azonban a Guru esetén erről szó sincs. Mint ahogy arról sem volt szó, hogy a PC Guru CD-t kapna, legfeljebb akkor ha a CD Guru megszűnne és beleolvadna a PC Guruba, de ez kevéssé valószínű jelenleg. Talán egy hét múlva. Na jó, ez csak vicc volt. A Villanyguru frissítése pedig nehéz ügy, ugyanis idő kell hozzá, abból most kevés van. Viszont félreértelmezted, a hírek nem régiek, hanem újak. Már a jövő Ifabóra készülünk... A weblap frissítésével kapcsolatban most nem ígérek semmit, nincs kedvem szénné égni ha aztán nem történik semmi egy év múlva sem. Azt viszont megígérem, a következő hónapban ismét lesz levrov, de mostmár ne gyilkoljuk egymást tovább, pá mindenkinek.

Brazil

malac@usa.net

brazil@p99.bedrock.fido.hu (Erre a címre a HoTMaiL-ről és a NetAddressről nem tudtok levelet küldeni! Csak szólok, mielőtt elkezdtek anyukámra hivatkozni.)

WACOM
DIGITALIZÁLÓ TÁBLÁK

WWW lap: www.datanet.hu/mikropo * e-mail: sabsa@mikropo.datanet.hu

ArtPad II

nyomásérzékeny (256 fokozat)
Ultrapen Eraser toll (egyik vége radír!)
2540 lpi felbontás
Win95, Win3.1, NT driverek
Ajándék:
Fractal Design Dabbler 2.0

Apocalypse 3Dx

* NEC/VideoLogic PowerVR (rev.2) 3D grafikus processzor
* 4MB SDRAM textura memória
* Bilinear filtering
* 3D gyorsítás 1024x768-ig 16M vagy 64k színmélység (akár ablakban is!!)
* D3D és PowerSGL driverek (OpenGL driver várható!!)

VideoLogic
POWERVR

Ajándék szoftverek: *Mechwarrior 2, Ultim@te Race Resident Evil, Wipeout 2027XL*

Genoa SYSTEMS CORPORATION

Phantom 3D/DX

* S3 Virge/DX grafikus processzor
* 170MHz RAMDAC
* 2MB-4MB EDO DRAM
* 2D/3D gyorsítás
* 3x 3D sebesség a korábbi S3 Virge chip-hez képest!
* D3D, DirextX, Win95, Win3.1, NT driverek

Továbbá:
GENOA alaplapok, TV-tuner kártyák stb...

MIKROPO COMPUTER

1065 Bp., Nagymező u. 51. • Tel.: 153-0111/142,162,140m • Fax: 269-0151

TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING

OLD MAN

TUNING MŰHELYE
HARDWEREM-96 KFT.
Budapest. VI. Csengery u. 55
Tel.: 3326-841
06-20-244-647
Nyitvatartás: Hétfő - Csütörtök 10-18h
Péntek 10-17h

MÁRKÁS ALAPLAPOK, EREDETI PROCESSZOROK!
HASZNÁLT GÉP - CENTRUM!!!
JAVÍTÁS, BŐVÍTÉS, ÁTALAKÍTÁS!
RÉGI ALKATRÉSZEK BESZÁMÍTÁSA!
A NÁLUNK VÁSÁROLT ALAPLAPOK, PROCESSZOROK TUNINGOLÁSA INGYENES!
SZUPER GÉPEK MÉLTÁNYOS ÁRON!
GURU OLVASÓKNAK KEDVEZMÉNY!
MOTTÓ: „MINDENKINEK KELL EGY GÉP!"

EMAIL: oldman@mail.elender.hu
HTTP://www.fmki.hu/hardwerem.htm

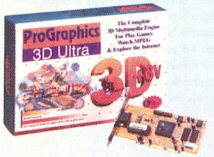
TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING

PixelView
Visual Media

WIN COMPUTER
1067 Budapest, Szondi u.19.
Tel.: 153-4304, Fax: 117-2834
http://www.win.hu
E-mail: win@win.hu

- **TVPro (TVTuner VGA kártya)**
  64 bit PCI VGA 4MB SGRAM!!!
  max. felb.: 1600x1200
  Philips TV tuner + overlay
  távirányító + teletext (opció)
  video digi + capture
  MPEG, D3D, DirectX
  saját audio egység
  32.980 Ft+áfa

- **TVplus (TVTuner VGA kártya)**
  64 bit PCI VGA 1-2MB EDO
  max. felb.: 1280x1024
  Philips TV tuner + overlay
  távirányító + teletext (opció)
  video digi + capture
  MPEG + saját audio egység
  22.960 Ft+áfa



- **ProGraphics 3D (VGA kártya)**
  Cirrus Laguna 3D
  4MB RAMBUS RAM
  230MHz RAMDAC
  max. felb.: 1600x1200
  MPEG, hardver 3D, D3D
  Bomba ár:
  15.960 Ft+áfa

www.macroda.hu - hírek, információk, tanácsadás - www.macroda.hu

MACRODA
http://www.macroda.hu

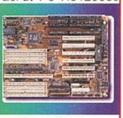
ASUS

Az ASUS alaplapok kizárólagos disztributora a MACRODA KFT.
Budapest Attila u. 63.
Tel: 214-2392 Fax: 155-5173

Viszonteladók!
ASUS alaplapok nagyker áron kaphatóak partnereinknél
ANSAN Kft Bp. Irinyi u. 39. T:2096025
COMPSERV'95 Bt Bp. Nagy Lajos kir. u. 168. Tel: 1636361
RAMIRIS Kft Bp. Váci út 1-3 T:3129085

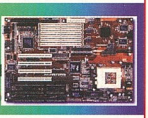
VX97 Intel 430VX **20.400 Ft**

P65UP5 Dual Pentium CPU kártyával **57.200 Ft**



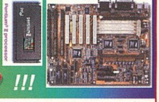
T2P4 Intel 430HX **26.990 Ft**

T2P4S Intel 430HX Ultra Wide SCSI **51.100 Ft**



TX97 Intel 430TX **32.900 Ft**

KN97 Intel Pentium II 266MHz CPU-val **219.900Ft** !!!



Az árak ÁFA nélkül értendőek
!! MACRODA utalvány az Ajándék oldalon !!

ACOMP

- 11.3" színes TFT (Aktív mátrix) SVGA 800x600 képernyő
- Intel Pentium 166MHz processzor
- 16MB RAM, 256KBCache
- 1,44MB floppy drive
- 1400MB merevlemez
- 11x sebességű CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster kompatibilis, 16bit-es hangkártya
- PCI SVGA videokártya 2MB RAM-mal
- TouchPad
- 2db PCMCIA kártya hely, Docking Station csatlakozó, Infra port, beépített sztereó hangszorók. Külső monitor, nyomtató, soros port, hangfal és mikrofon csatlakozó. Bőr hordtáska. TV-OUT (kompozit video és sztereó hangkimenet)
- MS-DOS 6.22 vagy Windows 95 igény szerinti telepítése
- Budapest területén ingyenes helyszíni kiszállás és üzembehelyezés!
- Made in Germany

Nettó ár: 479.992 Ft

- 12.1" színes TFT (Aktív mátrix) SVGA 800x600 képernyő
- Intel Pentium 166MHz processzor
- 16MB RAM, 256KB Cache
- 1,44MB floppy drive
- 2100MB merevlemez
- 11x sebességű CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster kompatibilis, 16bit-es hangkártya
- PCI SVGA videokártya 2MB RAM-mal
- TouchPad,GamePad 4gombbal
- 2db PCMCIA kártya hely, Docking Station csatlakozó, Infra port, beépített sztereó hangszorók. Külső monitor, nyomtató, soros port, hangfal és mikrofon csatlakozó. Bőr hordtáska. TV-OUT (kompozit, S-Video és sztereó hangkimenet)
- MS-DOS 6.22 vagy Windows 95 igény szerinti telepítése
- Budapest területén ingyenes helyszíni kiszállás és üzembehelyezés!
- Made in Germany

Nettó ár: 527.992 Ft

- 13.3" színes TFT (Aktív mátrix) XGA 1024x768 képernyő
- Intel Pentium MMX 200MHz processzor
- 32MB RAM, 256KB Cache
- 1,44MB floppy drive
- 2100MB merevlemez
- 16x sebességű CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster kompatibilis, 16bit-es hangkártya
- PCI SVGA videokártya 2MB RAM-mal
- TouchPad,GamePad 4gombbal
- 2db PCMCIA kártya hely, Docking Station csatlakozó, Infra port, beépített sztereó hangszorók. Külső monitor, nyomtató, soros port, hangfal és mikrofon csatlakozó. Bőr hordtáska. TV-OUT (kompozit, S-Video és sztereó hangkimenet)
- MS-DOS 6.22 vagy Windows 95 igény szerinti telepítése
- Budapest területén ingyenes helyszíni kiszállás és üzembehelyezés!
- Made in Germany

Nettó ár: 799.992 Ft

MINDEN KOMPLETT KONFIGURÁCIÓHOZ
1 ÉVES PC GURU ELŐFIZETÉST ADUNK

ACMP PEST:	**1135 Budapest, Szent László u. 74/a. Tel./Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101**
ACOMP BUDA:	**1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel./Fax: 156-6790**
PÓLUS CENTER:	**1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel/Fax:419-4091, 419-4092**
ACOMP online:	**http://www.acomp.hu**
FAXBANK:	**2-333-666/1477## (Friss árjegyzékünk lekérhető)**
Nyitvatartás:	**Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombaton: 9.00-13.00**

A PÓLUSCENTERBEN a hét minden napján 10-19 óráig, Vasárnap 10-18 óráig
Az árak változtatásának jogát fenntartjuk!

Hirdess!
Hirdetési tarifáink: szavanként 20 Ft. A szöveget, vagy a befizetési csekk (belföldi pénzesutalvány) közlemény rovatába, vagy külön levélben várjuk az alábbi címre:
PC GURU - Apróhirdetés 1399 Budapest, Pf. 701/765

Amigások és PC-sek figyelem!
A Budatétényi Amiga és PC Klub minden szombaton 9-15 óráig várja az érdeklődőket.
Cím: Budafok-Tétény Műv. Központ Budapest XXII. Nagytétényi út 35.
Megközelíthető a Móricz Zs. körtértől a 3-as, a Kosztolányi D. tértől a 14, 114-es és a Szent Imre tértől a 138-as busszal.
Klubnyitás szeptember 13-án!
ErniE/OriOn Design

MIDI és AUDIO programok, PATCH editorok, AWE32, AWE64, GUS hangszínek, WAV-ok, AUDIO SAMPLE CD-k, MULTIMÉDIA kollekciók, MP3 Audio fájlok nagy választéka.
Telefon: 42-314-626

Számítógépes-őrültek találkozója
COMPUTER WEEKEND V.
1997. szeptember 26-27-28
NONSTOP
Nyergesújfalun az Ady Endre Műv. Házban

Vásár, Csere-bere, Játék, Internet
Géppel vagy anélkül, mindenkit szeretettel várunk.
Érd.: 33/355-294 20-22h

Keresek olcsón használt robogót.
E-mail: guru@mail.datanet.hu vagy a szerkesztőségben 137-0007/Laza

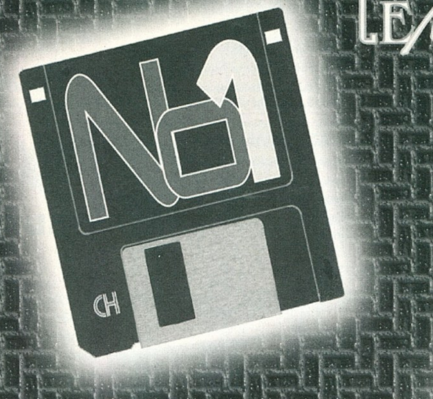
A Csokonai Művelődési Ház

Számítógép klubja

szeretettel várja az érdeklődőket
minden pénteken
délután 17-21 óráig.

Cím: Csokonai Művelődési Központ
1153, Budapest, Eötvös u. 64-66.,
Tel.: 307-6191, 307-7285

LEMEZ MELLÉKLET



A lemezt előfizetőink ingyen kapják meg, de megrendelhető önköltségi áron a szerkesztőség címén is: PC GURU • 1399, Budapest Pf. 701/765

A lemez ára (postaköltséggel): 150 Ft

(A horribilis utánvételi költségek miatt az utánvételes megrendelés ára 280 Ft – ebből 130 Ft az utánvételes feladás díja. Javasoljuk, hogy inkább belföldi postautalványon küldjétek el előre a 150 Ft-ot, így kicsit leegyszerűsödik a dolog.)

ASSAULT.ZIP
3D-s izometrikus akciójáték Cannon Foder stílusban

COLOROLL.ZIP
2Dimenziós Rubik kocka

DATURA.ZIP
Pong típusú magyar tenisz játék

KNIGHT.ARJ
Knights of the King
érdekes megoldású akciójáték

PCI-F202.ZIP
FID v2.02 (Cardware)
File_id.diz extractor

TGSA.ARJ
THE GREAT SPY ADVENTURE
(c) PRÉDA SOFTWARE
Magyar nyelvű szöveges kaland játék. Teljes verzió!

W95ET6.ZIP
Új Tseng 6000 driver (Win95)
Végre egy normálisan működő driver

Előfizetői lemez helye

PIXEL multimédia

MONSTER 3D

DIAMOND

3Dfx Voodoo chip set, 4 MB EDO RAM 5 év garancia

ULTRASOUND MAX

A legendás MAX újra kapható szuper alacsony áron - 10.900 Ft+ÁFA

ULTRASOUND PLUG&PLAY

A létező legjobb félprofi hangkártya hihetetlen áresés - 17.900 Ft+ÁFA

FIREBIRD 2

14 gombos programozható joystick 8 állású panorámagombbal

THUNDERBIRD

4 gombos joystick 4 állású panorámagombbal

GAMEPAD

A világ legnépszerűbb 4 gombos gamepadja

GAMEPAD PRO

Az első 10 gombos programozható gamepad

1088 Bp. Rákóczi út 13. tel: 266-6059 fax: 118-6651
E-mail: pixel@mail.matav.hu * www.pixel.hu

Újlaki Üzletház I. em
1036 Budapest,
Bécsi út 34-36
Tel.:250-5200/122

Üzleteink:

Újpesti Centrum II. em
1041 Budapest,
István u. 10.
Tel.: 169-5155/61

Átrium Mozi
1024 Budapest,
Margit krt. 55.
Tel.: 316-0186

Alfa Üzletház
1173 Budapest,
Pesti út 151.
Tel.: 2563-662/36

VIRTUAL WORLD

ÓRIÁSI AKCIÓ!!!
50-70% Kedvezménnyel várjuk kedves vásárlóinkat Szeptember 15-ig új üzletünkben, Rákoskeresztúron.

MONSTER 3D akció!!!

Ha nálunk vásárolod meg a legkedveltebb 3DFX-es kártyát, örökös klubtagságit adunk mellé ajándékba!

Monster 3D
DIAMOND MULTIMEDIA

- Postai csomagküldés vidékre és Budapestre is!!!
- Kérd díjtalan árlistánkat telefonon vagy levélben!
- Klubtagoknak különleges kedvezmények!